

**SPECTRUM
COMMODORE
AMSTRAD**

THE
SIMPSONS™
BART VS. THE
SPACE MUTANTS™



MATT GROENING



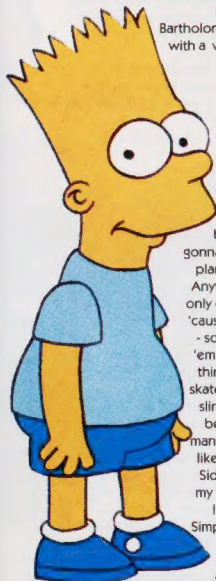
AKkaim
entertainment, inc.

ocean

yo!

THE SIMPSONS BART VS. THE SPACE MUTANTS

A WORD FROM BART SIMPSON



Hello, fellow humans!
Bartholomew J. Simpson here,
with a very important secret:
SPACE MUTANTS ARE
INVADING
SPRINGFIELD! That's
right, man! A buncha
slimy, horrible totally
gross and putrid
monsters are taking
over the bodies of
the people who live
here and they wanna
build a weapon that's
gonna take over the entire
planet! Pretty cool, huh?
Anyway, yours truly is the
only one who can see 'em
'cause of my X-Ray glasses
- so it's up to me to stop
'em! I've gotta spraypaint
things, get radical on my
skateboard, use my trusty
slingshot and in general,
behave like a nuisance,
man. Plus, with evil dudes
like Nelson the bully and
Sideshow Bob getting in
my way, it's a good thing
I've got the rest of the
Simpsons to help me out!
So if you're a decent
person, a patriot and
somebody who cares

about this sorry planet, you'll do the right thing.
Save the Earth! PLAY THIS GAME! Thanks, man.

MATT GROENING

LOADING

SPECTRUM

CASSETTE 128K ONLY

Place the cassette in the recorder ensuring that it is fully rewound.

Select LOADER option and press RETURN key. Press PLAY on your recorder - the game will now load automatically.

SPECTRUM +3 DISK

Set up system and switch on as described in your instruction

manual. Insert disk and press ENTER to choose LOADER option. This program will then load automatically.

AMSTRAD

CASSETTE

CPC 464

Place the rewound cassette in the deck, type RUN" and then press the ENTER/RETURN key. Follow the instructions as they appear on-screen. If there is a disk drive attached then type I TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key (The symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key)

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type I TAPE then press the ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press the ENTER/RETURN key. Follow the on-screen instructions.

DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type I DISC and press the ENTER/RETURN key to make sure that the machine can access the drive. Now type RUN"DISC and press ENTER/RETURN, the game will load automatically.

COMMODORE

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the on-screen instructions - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction. PLEASE NOTE: This game loads in a number of parts - follow on-screen instructions.

DISK

Select 64 mode (if using Commodore 128). Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards.

Type LOAD "*"8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

CONTROLS

This is a one player game controlled by Joystick only.

To move Bart push the joystick left or right in the appropriate direction.

To Jump-push the joystick UP

To jump higher—keep pushing the joystick UP

To walk faster-move left or right whilst pushing UP on the joystick.

To shoot weapons or spraypaint-press FIRE.

To scroll through the inventory hold down the joystick and press fire. Release joystick when item required appears in the window.

To use an inventory item pull down on the joystick and then release it.

To Pause - select PAUSE in the inventory and press FIRE.

(C64 only) For a super long jump-Press FIRE and UP together. While on the skateboard hold down FIRE and press UP or DOWN to move the skateboard's position.

THE STATUS SCREEN

The Status Screen displays Number of hits left in current life, inventory items, Simpsons family member name as alien proofs are collected, score, lives, time left to complete level, weapon meter (how much ammo is left) and goals remaining to be collected on each level.

GETTING THE FAMILY TO HELP

If he tried hard enough, Bart could probably save the world alone, of course. But it'd sure be easier if Homer, Marge, Lisa and Maggie could help him. The problem is, Bart doesn't exactly have the best

reputation for telling the truth, so he first has to convince his family he's not making this story up. How does he do it? By jumping on the heads of the people whose bodies have been taken over by Mutants. This forces the Mutants out of the bodies they've been controlling. They then leave behind proof of their existence that Bart must pick up before it disappears. Each time he gets one, a letter in the name of one of the Simpsons appears under their picture in the Status Screen. When their name is completely spelled out, that family member helps Bart battle the archenemy waiting for him at the end of the level.

Important Note: Don't let Bart jump on the head of someone who isn't taken over by a Mutant! To learn who is and isn't a Mutant, use the X-ray specs.

X-RAY SPECS

Make sure the X-Ray specs have been selected from the inventory. Then pull down on the joystick and Bart will look through the glasses and be able to tell which people have been taken over by the Mutants. Be careful; if he hops on the head of someone who hasn't been taken over he'll be penalised one hit.

GOALS

These are the ingredients the Mutants need to build their Ultimate Weapon, which they'll use to conquer the world. To save the Earth, Bart must collect, destroy, hide, change, and otherwise ruin these objects so the aliens can't gather them up. He must collect the amount of items shown on the Status Screen, fight off and avoid a bunch of enemies along the way and then do battle with some evil familiar foes at the end of each level. If Bart manages to complete an entire level, the Mutants modify their machine so it can use some other ingredient.

Level 1 : The Streets of Springfield



PURPLE-COLOURED OBJECTS

Purple objects are the first ingredients the Mutants need for their Ultimate Weapon. Be on the lookout for anything coloured purple. Bart will be able to use spraypaint in this level, but he won't be able to spray everything. Try to be creative and figure out other ways he can get rid of the purple objects.

MATT GROENING



Level 2 : The Springfield Shopping Mall

Hats

Hats are the Mutants' second choice for building their weapon. Collect as many as you can, but if you come across people who are wearing hats, Bart must first knock the hat off their head before he can collect it.

Level 3 : Krustyland Amusement Park

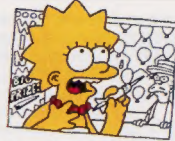
Balloons

Balloons are the next ingredient the Mutants will be after. Bart can find them at the Krustyland Amusement Park. He can grab the balloons or shoot them with his slingshot (which is easier) but first he's got to find his slingshot. Bart can also play games of skill and chance at Krustyland. Here's how: C64 - Push UP on the joystick when he's standing in front of a game.

SPECTRUM/AMSTRAD - Select a coin when he's standing in front of a game.

Then you'll see instructions on what to do next. If he has to shoot or throw press the FIRE button.

(C64 only) - If he has to place a bet, move the joystick LEFT or RIGHT to move the coin, and press FIRE to start the wheel spinning. Remember to have enough coins to play, and also remember that Bart might sometimes have to jump to hit a target.



Level 4 : Springfield Museum of Natural History

Exit Signs

The next ingredient is exit signs, which the Mutants have snuck into the museum after hours to steal. Bart can touch these signs to collect them, but some of them are pretty high up. If he can't reach them,



MATT GROENING

use the dart guns, which you can pick up along the way. Watch out for the laser alarms and just about everything else here - some things take on a life of their own past closing time.

Level 5 : Springfield Nuclear Power Plant

Power Rods

Nuclear power rods are the final ingredient the Mutants can use to build their machine. Bart must make his way around the Power Plant where Homer works, collecting all the rods he can find. Then he has to hightail it to the basement and put them back in the reactor. The maximum amount of rods he can carry at one time is 4 and they're displayed on the Status Screen where the Simpsons faces were. The reason the faces aren't shown there anymore is because they're all at the plant helping Bart!



The Elevator and Stairs

Bart can't move around the plant unless he uses the elevators or the stairs. To move Bart into the elevator he has to be standing right in front of it. Press the FIRE button and the elevator will arrive at his floor and the door will open. Push UP on the joystick and he'll enter. Push LEFT or RIGHT to pick the destination floor, and then press the FIRE button again.

(C64 only) - When he gets to that floor, push DOWN on the joystick to exit. Note: Some elevators stop at all floors, some are express.

Bart Entering a Stairway

If you want Bart to use the stairs, push UP on the joystick and he'll go in the door. When he's in, hold down the FIRE button while pressing UP or DOWN on the joystick to pick the destination floor. Release the FIRE button.

C64 only - you must also push DOWN on the joystick to exit the stairway. Bart can only travel to one floor at a time.

WEAPONS

Bart is only allowed to shoot at goals and anything else that's firing or throwing something at him. The way to get weapons is to pick them up as you go along, so keep your eyes peeled. Bart can only use these weapons in the level he finds them in, and pressing the FIRE button fires them. After Bart's collected a weapon, he carries it with him at all times until the ammo's used up. Then he loses that weapon and has to find a new one to do more damage with. Bart can pick up and carry as many weapons as he can find. But each time he uses one, his ammo supply goes down (paint, darts, slingshot rocks). The Status Screen shows how much ammo he has left.

Spraypaint

You can find these cans on the streets of Springfield. Bart will need them to change the colour of some of the purple objects, so don't waste paint!

Slingshot

There are plenty of these around at the Krustyland Amusement Park. You get 12 shots with each one. (SPECTRUM/AMSTRAD - 6 shots)

Dart Gun

Find these on display at the Natural History Museum. Each one's got 12 shots. (SPECTRUM/AMSTRAD - 6 shots)



MATT GROENING

OTHER USEFUL ITEMS

Bart starts out the game with 10 coins, but he'll need a lot more. Coins are necessary to buy things and play games: and for every 15 he collects, he gets an extra life. When he gets that extra life though, 10 coins are subtracted from inventory. There are other useful objects that will come in handy in the heat of the battle. Try to figure out what they are and how and where to use them. One thing to keep in mind though you usually can't use something unless you've bought it.

How to Buy

Bart can buy items in most of the Springfield stores. If he's standing by a store entrance, push UP on the joystick and he'll go right in. The owner will ask him what he wants. Push LEFT or RIGHT on the joystick to choose an item. Then the FIRE button for each one you want to buy. The item will go into inventory. To get Bart out of the store, push DOWN on the joystick. Remember, these items cost money, so make sure Bart has enough coins. And here's a little tip about the rockets: If you want Bart to fire one, hurry up and make him light it. Those sparklers don't last forever.

LIVES

Bart gets a total of 3 lives. For each life he uses, Bart can sustain two hits. The second time Bart is hit, he loses that life. The only times Bart can lose one full life immediately is when he falls into a pit, wet cement, quicksand etc. Bart gets extra lives (sometimes one, sometimes more than one) when he finds the Krusty faces, and one extra life for every 15 coins he collects. Each of those lives consists of two hits.



MATT GROENING

THE SIMPSONS™



Remember, the other Simpsons will only help Bart in Levels 1-4 if he can get enough alien proofs to make them believe him. If he makes it to Level 5, the Power Plant, the whole family will be there for him.

MATT GROENING

MARGE

Bart's loving mom will be at the mall if he needs her, and at the Power Plant to ease his burden.



HOMER

Bart's dad will watch out for him at the museum, and at the plant too, but only if Bart finds him some boxes of donuts.



LISA

Bart's brainy sister can help out at Krustyland, and the two can make a winning combination at the Power Plant.



Bart's baby sister who is too young to talk, but not too young to help.



BART'S FRIENDS

Krusty the Clown: TV show host and Bart's comedy hero. Look for him to get extra lives.

Jebediah Springfield: The beloved founder of Springfield who can give Bart the power of invincibility.

BART'S FOES

The chief Mutants have sent these soldiers to carry out their plan:

Zebloid: These hairy aliens hop up and down and back and forth.

Glondip: They mostly crawl around the ground, but some of them hop up and down.

Killer Klown: They can be found all around Krustyland, trying to help the Mutants wipe Bart out. This next bunch is totally evil: Bart's fought them all before. Now they want revenge - even if it means selling out the Earth to the Mutants!

Nelson: Springfield Elementary's biggest bully. His weapons of choice are water balloons at 20 paces.

Ms. Botz: The notorious babysitter bandit, a fugitive on the loose, and one of America's most armed and dangerous. She stashes what she steals in suitcases and maybe Bart can use that against her.

Sideshow Bob: Once he was Krusty the Clown's faithful friend, then he became a traitor. Now he's out on parole, and his feet are as big as ever.

Dr. Marvin Monroe: Local family counsellor, radio call-in show host, quack. He likes using shock therapy, but lately he's gone soft in the head.

Adli: Albanian superspy, explosives expert and former foreign exchange student.

(C64 only)

Jimbo: The absolute worst kid in school, a skateboard freak and the only teenager in fifth grade.

SCORING

You can earn points for defeating enemies and accomplishing certain tasks. Here's what they're worth:

ITEM

End of level enemies
Major enemies within level
Removing alien from human
Krusty the Clown face (extra lives)

POINTS

1,000
500
200
100

Proof

100

Goal

100

Jebediah Head (invincibility)

50

Coin

50

Complete level Time remaining on clock x 10

HINTS AND TIPS

1. Always check the clock and keep track of the time.
2. Try jumping on things, around things, and on top of things. You never know what will turn up.
3. In Springfield try to discover what ledges Bart can stand on.
4. There are lots of ways to get rid of purple-coloured objects. Be creative and experiment!
5. At the mall, Bart can't jump on a lollipop if its stick is pointed straight up or down.
6. Collect plenty of Krusty faces, weapons and coins.
7. There are warp zones, so try to discover them. Keep in mind that Bart can only warp to another place in the same level.

THE SIMPSONS™

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING, CAREFULLY.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0696 339533.

However if you believe that the product is defective please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester, M9 5NS.

Our quality control department will test the product and supply a replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no extra charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

THE SIMPSONS™ TM & ©1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.

Acclaim™ and Bart vs. The Space Mutants™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc.

Conversion by Arc Developments on behalf of Ocean Software Ltd.

Marketed and distributed by Ocean Software Ltd.

Childline is the free national helpline for children and young people in trouble or danger. It provides a confidential counselling service for any child with any problem, 24 hours a day, every day of the year. Childline listens, comforts and protects.





UN PETIT MOT DE BART SIMPSON

Salut, amis humains! Ici Barthélemy J. Simpson...j'ai un secret de première importance: DES MUTANTS EXTRA- TERRESTRES SONT EN TRAIN D'ENVAHIR SPRINGFIELD! C'est vrai les mecs! Une bande de monstres gluants, horribles, puants et carrément dégueulasses est en train de prendre le contrôle des corps des gens qui vivent dans notre patelin. Ils vont même construire un truc pour contrôler la planète entière! C'est pas Cool ça comme plan?! De toute manière, je suis le seul à pouvoir les reconnaître grâce à mes lunettes à rayon X, alors faut bien que je me débrouille pour les arrêter. Je vais te les taguer, Bondir sur mon skate et j'vais pas hésiter à me servir de mon fidèle lance-pierres. Vous inquiétez pas les mecs, y vont apprendre à me connaître..... Surtout qu'avec des jobards comme Nelson the bully et Sideshow Bob pour m'empêcher de faire mon boulot, j'aurais besoin de l'aide de tous les Simpson. Alors si vous êtes toujours une personne décente - un patriote quoi! - et que vous vous faites encore de la bile pour cette pauvre planète, vous saurez sûrement quoi faire: sauvez la terre en jouant à ce jeu! Merci les Kids!

MATT GROENING

CHARGEMENT

AMSTRAD CASSETTE
CPC 464

Placez la cassette rebovinée dans le lecteur, tapez RUN* et pressez la touche ENTER/RETURN. Suivez ensuite les instructions au fur et à mesure de leur affichage sur l'écran. Si votre matériel est connecté à un lecteur de disquette, tapez I TAPÉ, puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN* et pressez à nouveau sur la touche ENTER/RETURN (le symbole est obtenu en pressant à la fois sur SHIFT et sur @).

CPC 664 et 6128

Connectez-vous à un magnétophone à cassettes compatible et vérifiez que les branchements correspondent aux indications de votre manuel d'utilisation. Placez la cassette rebovinée dans le magnétophone, tapez I TAPÉ puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN* et pressez à nouveau sur la touche ENTER/RETURN. Suivez alors les instructions affichées sur l'écran.

DISQUE

Insérez la disquette programme dans le lecteur (face A en haut). Tapez ensuite I DISC et appuyez sur la touche ENTER/RETURN afin de vérifier que votre ordinateur peut accéder au lecteur. Tapez alors RUN*DISC et pressez sur la touche ENTER/RETURN. Le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES

Ce jeu ne peut être utilisé que par une personne à la fois et nécessite l'usage d'un joystick.
Pour déplacer Bart, poussez le levier du joystick sur la droite ou sur la gauche.
Pour sauter, poussez le levier vers le haut.
Pour sauter plus haut, il suffit de continuer à pousser le levier vers le haut.
Pour avancer plus rapidement, poussez le levier à la fois dans la direction choisie (droite ou gauche) et vers le haut.
Pour tirer (armes ou tags), appuyez sur FIRE.
Pour faire un saut à droite poussez le JOYSTICK en diagonale en haut à droite.
Pour faire un saut à gauche poussez le JOYSTICK en diagonale en haut à gauche.
Pour faire un grand saut à droite poussez le JOYSTICK en diagonale en haut à droite et appuyez sur le Bouton de TIR.
Pour faire un grand saut à gauche poussez le JOYSTICK en diagonale en haut à gauche et appuyez sur le bouton de TIR.
Pour faire défiler le menu inventaire, poussez le levier vers le bas en pressant sur FIRE. Relâchez alors la pression dès que l'objet choisi apparaît dans la fenêtre.
Pour utiliser un objet particulier de l'inventaire, poussez le levier vers le bas puis relâchez-le.
Pour s'arrêter momentanément, sélectionnez PAUSE dans le menu inventaire puis appuyez sur FIRE.

LE STATUS SCREEN (L'ECRAN DE CONTROLE)

Le Status Screen fait apparaître le nombre de tirs encore disponibles (dans la vie en cours), les objets de l'inventaire, les noms des membres de la famille Simpson au fur et à mesure de la collecte des preuves extra-terrestres, le score, les vies, le temps non écoulé, le niveau des munitions et les buts à atteindre à chaque niveau du jeu.

OBTENIR L'AIDE DE LA FAMILLE

Bien sûr, s'il essayait vraiment, Bart pourrait probablement sauver le monde tout seul. Mais ce serait bien plus facile si Homer, Marge, Lisa et Maggie

pouvaient lui donner un coup de main. Le problème est que Bart n'a pas une excellente réputation lorsqu'il s'agit de dire la vérité. Son premier problème sera donc de convaincre sa famille qu'il n'a pas inventé toute cette histoire.
Comment faire? En sautant sur la tête des gens contrôlés par les mutants, ce qui a pour effet de forcer ces derniers à abandonner les corps. A ce moment, les mutants laissent derrière eux une preuve de leur existence, preuve que Bart doit récupérer avant qu'elle ne se désintègre. Chaque fois qu'il s'empare d'une de ces preuves, une lettre du nom de l'un des Simpson apparaît sous sa photo dans le Status Screen. Dès que son nom est complet, le Simpson en question peut venir assister Bart dans le combat qui l'attend à la fin de chaque niveau de jeu.
IMPORTANT: Il ne faut surtout pas permettre à Bart de sauter sur la tête de quelqu'un qui ne serait pas contrôlé par un mutant. Pour être sûr, il suffit d'utiliser les lunettes à rayon X.

LUNETTES A RAYONS X

Assurez-vous que les lunettes à rayons X ont bien été choisies dans l'inventaire. Tirez alors le levier du joystick vers le bas et Bart sera en mesure de vérifier si telle ou telle personne est contrôlée par les mutants. Mais attention, s'il saute sur la tête de quelqu'un dont ce n'est pas le cas, il sera pénalisé d'un point.

BUTS

Pour construire leur arme absolue, avec laquelle ils pourront contrôler la terre entière, les mutants doivent rassembler certains éléments. Afin de sauver la terre, Bart doit donc trouver ces objets pour les détruire, les cacher ou les transformer de manière à ce que les mutants ne puissent plus s'en servir. Il devra rassembler le nombre d'articles indiqués sur le STATUS SCREEN, repousser et éviter des bandes entières d'ennemis tout au long du jeu, puis lutter contre ses vieux adversaires pour pouvoir passer d'un niveau à l'autre. Si Bart réussit à passer au niveau supérieur, les mutants modifieront alors leur machine et pourront utiliser de nouveaux éléments pour la construire.

Niveau 1: Les Rues de Springfield.

OBJETS DE COULEUR POURPRE

Ces objets de couleur pourpre sont les premiers objets nécessaires aux mutants pour leur arme absolue. Soyez donc attentif si vous voulez les repérer. Bart pourra utiliser ses bombes de peinture à ce niveau, mais il ne sera pas en mesure de tout taguer. Il vous faut donc être créatif et trouver d'autres moyens de l'aider à se débarrasser des objets pourpres.

Niveau 2: Le Centre Commercial de Springfield

CHAPEAUX

Les chapeaux constituent le deuxième choix des mutants pour la construction de leur arme. Il faut donc en trouver autant que possible. Mais si Bart rencontre des gens portant un chapeau, il devra d'abord les faire tomber de leur tête avant de pouvoir les ramasser.

Niveau 3: Le Parc d'Attraction de Krustyland

BALLONS

Les ballons seront donc le prochain élément nécessaire aux mutants. Bart doit les trouver au parc d'attraction de Krustyland et les attraper ou (plus facile) les crever à l'aide de son lance-pierres. Mais d'abord, il doit mettre la main sur cet instrument. Bart peut également jouer à certains jeux d'adresse ou de hasard à Krustyland. Mais comment faire...? AMSTRAD: choisissez une pièce après avoir placé Bart en face du jeu donné. Ensuite, les instructions sur la marche à suivre s'afficheront sur votre écran. Si le jeu en question amène Bart à tirer ou à lancer, il faudra utiliser le bouton FIRE.

Niveau 4: Le Musée d'Histoire Naturelle de Springfield

Les panneaux "Sortie" (EXIT)

Les panneaux "Sortie" sont l'élément suivant - les mutants se sont introduits dans le musée après la

fermeture pour le voler. Bart, en touchant ces panneaux, peut les accumuler, mais certains sont assez haut placés. S'il ne peut pas les atteindre, utilisez les pistolets à fléchettes que vous pouvez ramasser sur votre chemin. Faites attention aux alarmes laser et, en fait, à tout ce qui se trouve ici: certaines choses reprennent vie une fois le musée fermé.

Niveau 5: La Centrale Nucléaire de Springfield

Barres d'Uranium

Les barres d'uranium sont les derniers éléments utilisés par les mutants pour construire leur machine. Bart doit donc parcourir la centrale, dans laquelle Homer travaille, et ramasser toutes les barres d'uranium qu'il trouvera. Ensuite il faudra les traîner jusqu'au sous-sol pour les remettre dans le réacteur. Il ne pourra jamais transporter plus de 4 barres à la fois, ces dernières étant affichées sur le Status Screen, à la place des têtes des Simpson. En fait, ces visages n'ont plus besoin d'apparaître, puisque toute la famille est désormais présente dans la centrale nucléaire, pour donner un coup de main à Bart!

LES ESCALIERS ET L'ASCENSEUR

Bart ne peut circuler à l'intérieur de la centrale qu'en utilisant les escaliers ou l'ascenseur. Pour permettre à Bart de prendre l'ascenseur, il faut le placer devant la porte et presser sur FIRE. A ce moment, l'ascenseur arrivera à l'étage et la porte s'ouvrira.

Il suffit alors de pousser le levier vers le haut pour faire entrer Bart, vers la droite ou vers la gauche pour sélectionner l'étage d'arrivée, et d'appuyer sur FIRE pour démarrer.

BART MONTE LES ESCALIERS

Dans le cas de l'escalier, il faut placer Bart face à la porte de la cage d'escalier et pousser le levier vers le haut pour qu'il y entre. Ensuite, il suffit de pousser le levier vers le haut ou vers le bas tout en appuyant sur FIRE pour qu'il monte ou descende. Une fois arrivé à l'étage choisi, relâchez la pression sur FIRE.

ARMES

Bart n'a le droit de tirer que sur les cibles, ou sur quoique ce soit d'autre qui lui tire dessus. Pour trouver des armes, Bart peut les ramasser au fur et à mesure qu'il avance. Vous devez donc être extrêmement attentif! Bart ne peut par ailleurs utiliser ses armes qu'au niveau où il les a trouvées. Pour tirer, il suffit de presser sur FIRE. Après avoir trouvé une arme, Bart peut l'utiliser jusqu'à ce qu'il ne dispose plus de munitions. Il doit ensuite en trouver une autre. Néanmoins, il peut en transporter autant qu'il veut au même moment. Mais sa réserve globale de munitions est entamée de la même façon, quelle que soit l'arme utilisée. Le niveau de munitions reste affiché sur le Status Screen.

Tags

Les bombes de peinture peuvent être trouvées dans les rues de Springfield. Bart en aura besoin pour changer la couleur des objets pourpres... aussi, ne gaspillez pas la peinture!

Lance-pierres

On trouve un tas de lance-pierres au parc d'attraction. On peut tirer jusqu'à 6 coups avec chacun d'eux.

Pistolets à Fléchettes

On peut trouver ces pistolets au Musée d'Histoire Naturelle, où ils sont exposés. Vous avez 6 coups par pistolet.

AUTRES ARTICLES INTERESSANTS

Bart démarre le jeu avec dix pièces de monnaie, mais il lui en faudra bien plus. Les pièces de monnaie sont nécessaires pour acheter des choses et pour jouer aux jeux du parc d'attraction. Pour chaque groupe de 15 pièces récoltées, Bart gagne une vie supplémentaire bien que 10 pièces soient alors retirées de l'inventaire. D'autres objets peuvent s'avérer utiles au cours d'une bataille. A vous de deviner lesquels et d'apprendre à les utiliser.... C'est bon à savoir, mais sachez que vous ne pouvez utiliser que les choses qui ont été préalablement achetées.

Comment acheter

Bart peut acheter des objets dans la plupart des magasins de Springfield. En se postant devant l'entrée d'un magasin, il faut alors presser sur FIRE pour y pénétrer. En poussant le levier vers la droite ou la gauche, vous pourrez alors sélectionner un article et presser sur FIRE pour l'acheter. A ce moment là, l'article acquis passera dans l'inventaire et il faudra tirer le levier du joystick vers le bas pour sortir du magasin. Souvenez-vous que ces objets coûtent cher et qu'il faut avoir suffisamment de pièces pour les acheter. Un dernier mot sur les fusées: si Bart veut en lancer une, qu'il l'allume rapidement! Les étincelles ne vont pas durer toute la vie....

LES VIES

Bart part avec un total de trois vies. Pour chaque vie utilisée, il peut être touché deux fois. Lorsqu'il est touché pour la deuxième fois, il perd la vie en cours à ce moment là. Tomber dans un trou, dans du ciment humide ou des sables mouvants peut pourtant faire perdre une vie entière à Bart du premier coup. Toutefois, il peut aussi gagner des vies supplémentaires en trouvant des visages de Krusty ou en réunissant au moins 15 pièces de monnaie. Les vies supplémentaires lui permettent, elles aussi, d'être touché deux fois.

LES SIMPSON

Souvenez-vous que les autres Simpson n'aideront Bart - entre les niveaux 1 et 4 - qu'à la condition de trouver suffisamment de preuves pour les convaincre de l'existence des mutants. S'il réussit à arriver jusqu'à la centrale nucléaire (niveau 5), toute la famille sera là pour l'aider.

MARGE

L'affectueuse mère de Bart sera au centre commercial s'il a besoin d'elle. Elle sera également présente à la centrale nucléaire pour l'assister.

LISA

La soeur surdouée de Bart peut lui venir en aide au parc d'attraction. Ensemble, ils doivent pouvoir s'en sortir à la centrale nucléaire.

MAGGIE

Encore un bébé, la petite sœur de Bart est trop jeune pour parler, mais elle n'est pas trop jeune pour l'aider.

HOMER

Le père de Bart. L'aidera dans le musée et à la centrale nucléaire, à condition que Bart lui procure des beignets.

LES AMIS DE BART

Krusty le Clown

Star de la télé et héros de Bart. Il peut vous servir à obtenir des vies supplémentaires.

Jebediah Springfield

Le respecté fondateur de Springfield, capable de rendre Bart invincible.

LES ENNEMIS DE BART

les chefs des mutants ont envoyé les soldats suivants en mission:

Les Zebloids

ces extra-terrestres poilus avancent par bonds en avant et en arrière.

Les Glondips

ceux-ci ne peuvent généralement que ramper sur le sol, mais certains peuvent également faire des bonds.

Les Killer Klown

on les trouve un peu partout dans Krustyland, essayant d'aider les mutants à se débarrasser de Bart. En ce qui concerne les ennemis suivants - des vrais pourris - Bart s'est déjà battu avec eux. Aujourd'hui, ils réclament vengeance, même si cela implique d'offrir la terre aux mutants!

Nelson

La plus grande crapule de l'école primaire de Springfield. Ses armes préférées sont les ballons remplis d'eau, projetés à vingt pas de distance.

Madame Botz

La célèbre babysitter criminelle. Elle est actuellement en fuite et fait partie de la liste des bandits armés les plus dangereux. Elle entasse ce qu'elle vole dans des valises, chose que Bart peut peut-être utiliser contre elle.

Sideshow Bob

Après avoir été l'ami fidèle de Krusty le Clown, il devint un traître. Il est aujourd'hui en liberté conditionnelle et ses pieds n'ont jamais été aussi grands.

Docteur Marvin Monroe

Ce toubib, également animateur de radio et assistant familial, a une faiblesse pour la thérapie de choc. Il est toutefois de plus en plus timbré.

Adil

Super-espion albanais, expert en explosifs et ex-étudiant étranger:

SCORES

Vous pouvez gagner des points de différentes valeurs en battant vos ennemis ou en accomplissant certaines tâches.

POINTS

Ennemis rencontrés en fin de niveau:	1000
Ennemis majeurs en cours de niveau:	500
Libération d'un humain contrôlé par un extra-terrestre:	200
Visage de Krusty le Clown (vies supplémentaires):	100
Preuve:	100
But:	100
Tête de Jebediah (invincibilité)	50
Pièce:	50
Fin de niveau avant écoulement complet du temps imparti: X 10	

INDICES ET "TRUCS"

1. Vérifiez constamment le temps écoulé.
2. Essayez de sauter sur tout et n'importe quoi, on ne sait jamais.....
3. Dans Springfield, essayez de découvrir les appuis sur lesquels Bart peut se tenir.
4. Il y a un tas de façons de se débarrasser des objets pourpres. Soyez créatifs et tentez tout!
5. Au centre commercial, Bart ne peut pas sauter sur une sucette si son bâton est pointé vers le haut ou vers le bas.
6. Ramassez le maximum de visages, de pièces ou d'armes appartenant à Krusty.

7. Il existe un certain nombre de zones permettant à Bart de se déplacer instantanément; à vous de les découvrir. Souvenez-vous que ces transferts ne peuvent avoir lieu que dans le même niveau.

LES SIMPSON

Ce programme est la propriété d'Ocean Software Ltd. et ne peut être reproduit, stocké, loué ou utilisé d'une manière quelconque sans une permission écrite d'Ocean Software Ltd. Tous droits réservés.

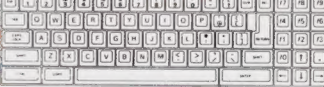
CREDITS

THE SIMPSONS™ TM + ©1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés. Acclaim® et Bart vs. The Space Mutants™ sont des marques déposées d'Acclaim Entertainment, Inc. Conversion par Arc Developments pour Ocean Software Ltd. Commercialisé et distribué par Ocean Software Ltd.

ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY

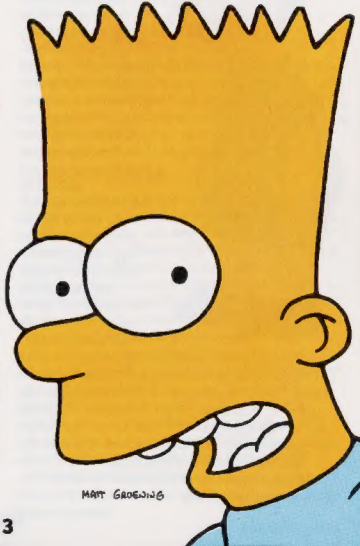


AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont "Q — Haut", la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.



MATT GROENING

THE SIMPSONS BART VS. THE SPACE MUTANTS

BART SIMPSON ERKLÄRT DIE SITUATION:

Hallo, Freunde! Hier spricht Bartholomäus J. Simpson, und ich habe ein Wahnsinns-geheimnis für Euch: EINDRINGLINGE AUS DEM WELTALL BESETZEN SPRINGFIELD!

Ja, Mann, Du hast richtig gelesen! Ein Laufen schleimiger, schmutziger, schrecklicher, absolut ekelhafter Monster nistet sich in den Körpern der Einwohner ein. Und sie arbeiten an einer Waffe, mit der sie die ganze Welt beherrschen können.

GANZ SCHÖN ÄTZEND WAS? Und Euer Kumpel hier ist bis jetzt der einzige, der sie - mit der Röntgenbrille - sehen kann. Also muß ich sie daran hindern,

ihre Pläne durchzuführen. Da schnappe ich mir einfach meine Sprühdosen, mein Skateboard und meine Steinschleuder und mache ganz generell die Holle los. Zum Glück treten die anderen Simpsons an, wenn mich gefährliche Blödmänner wie Nelson der Schläger oder der Pausenc clown Bob anmachen!

Also wenn Du ein echter Kumpel bist und Dir an Deinen Mitmenschen und unserem Planeten 'was liegt, tu' das einzig Wahre: Rette die Erde! SPIEL' MIT! Danke, Kumpel.



AUFLADEN

COMMODORE

Die vollständig zurückgespulte Kassette mit der Aufdruckseite nach oben in Deinen Commodore-Rekorder einlegen. Sicherstellen, daß alle notwendigen Kabel angeschlossen sind. SHIFT-Taste und RUN/STOP-Taste gleichzeitig drücken. Den Bildschirmanweisungen folgen. PLAY-TASTE DES KASSETTENREKORDERS DRÜCKEN. Das Programm wird nun automatisch geladen. Commodore 128: GO 64 (RETURN-TASTE) eintippen, dann den C64-Anweisungen folgen.

BITTE BEACHTEN, daß dieses Spiel in mehreren Schritten geladen wird - den Bildschirmanweisungen folgen.

DISKETTE

Commodore 128:

Mode 64 wählen. Diskettenlaufwerk einschalten, Programmdiskette mit der Aufdruckseite nach oben ins Laufwerk eingeben.

LOAD """,8,1 (RETURN-TASTE) eintippen. Die erste Seite erscheint und das Programm wird automatisch geladen.

FUNKTIONSTASTEN

Dieses Spiel ist für einen Spieler konzipiert. Es wird lediglich ein Joystick benötigt.

Um Bart nach links oder rechts zu bewegen, Joystick in die entsprechende Richtung schieben.

Springen - Joysticks nach OBEN schieben.

Höher springen - je weiter der Joystick nach OBEN geschoben wird, desto höher springt Bart.

Schneller gehen - Joystick nach OBEN und gleichzeitig nach links oder rechts schieben.

Waffen und Sprühdosen benutzen - FIRE-Taste drücken

Das Inventar durchgehen - den Joystick nach UNTEN drücken und FIRE-Taste drücken. Den Joystick loslassen, wenn der gewünschte Gegenstand im Fenster auftaucht.

Den neuen Gegenstand aus dem Inventar benutzen - mit dem Joystick nach unten holen, loslassen. Pause - im Inventar PAUSE wählen und FIRE-Taste drücken.

Für einen Riesensprung FIRE- und UP-Tasten gleichzeitig drücken. Die Position des Skateboards kann durch Niederhalten der FIRE-Taste und Drücken der UP- oder DOWN-Taste verändert werden.

SPIELSTANDANZEIGE (STATUS SCREEN)

Auf der Spielstandanzeige werden die Anzahl der Treffer in der gegenwärtigen Runde, das Inventar, (wenn Beweise für die Existenz der Eindringlinge gewonnen werden,) Namen von Mitgliedern der Familie Simpson, die Punktzahl, Spielrunde, restliche Spielzeit für die jeweilige Runde, Waffenanzeige (wieviel Munition übrig ist) und Anzahl der vorhandenen Angriffsziele in jeder Runde angezeigt.

DIE FAMILIE ZU HILFE HOLEN

Wenn er es nur lange genug versuchen würde, könnte Bart die Welt natürlich auch alleine retten. Aber es wäre auf alle Fälle einfacher, wenn Homer, Marge, Lisa und Maggie ihm helfen würden. Das Problem ist, daß Bart nicht gerade dafür bekannt ist, daß er immer die Wahrheit sagt. Daher muß er seine Familie zuerst davon überzeugen, daß er diesmal

kein Lügenmärchen zum Besten gibt.

Wie macht er das? Indem er auf die Köpfe der Leute springt, in deren Körper sich die Eindringlinge aus dem Weltall eingenistet haben. Dies zwingt sie zur Freigabe der Körper, die sie besetzt hatten. Sie lassen jedoch Beweise ihrer Existenz zurück, die Bart auf sammeln muß, bevor sie sich in Nichts auflösen. Jedesmal, wenn er Beweismaterial erwischt, erscheint ein Buchstabe des Namens eines Mitgliedes der Familie Simpson unter dem entsprechenden Bild auf der Spielstandanzeige. Wenn ein Name vollständig erscheint, hilft dieses Familienmitglied Bart im Kampf gegen den Erzfeind, der ihn am Ende jeder Runde erwartet.

Wichtig: Bart darf nur auf die Köpfe der Leute springen, deren Körper sich unter der Kontrolle der Monster befinden! Mit Hilfe der Röntgenbrille sieht man genau, welche Leute frei sind und welche nicht.

RÖNTGENBRILLE

Sicherstellen, daß sich die Röntgenbrille im Inventar befindet. Joystick nach unten ziehen. Bart sieht nun durch die Brille und kann genau erkennen, wer sich unter der Kontrolle der Eindringlinge befindet und wer nicht. Vorsicht! Wenn er auf jemanden, der frei ist, springt, wird zur Strafe ein Punkt abgezogen.

ANGRIFFSZIELE

beziehen sich auf bestimmte Gegenstände, die die Eindringlinge als Material zum Bau einer Superwaffe verwenden wollen, um damit die ganze Welt zu beherrschen. Um die Erde zu retten, muß Bart diese Gegenstände sammeln, zerstören, verstecken, verändern oder sonst irgendwie unbrauchbar machen, sodaß sie als Waffenmaterial nicht mehr taugen. Bart muß so viele Gegenstände sammeln, wie auf der Spielstandanzeige angegeben sind. Dabei muß er seinen Feinden ausweichen und sich gegen sie verteidigen. Am Ende jeder Runde muß er sich mit einigen berückten und gefährlichen Widersachern auseinandersetzen. Wenn Bart es schafft, einen ganzen Bereich zu verteidigen, ändern die Monster den Konstruktionsplan für die Superwaffe so, daß auch andere Baumaterialien verwendet werden können.

Bereich 1: Die Straßen von Springfield

ALLE PURPURROTEN GEGENSTÄNDE

Erstens brauchen die Eindringlinge aus dem Weltall zum Bau ihrer Superwaffe alles, was purpurrot ist. Achte auf die Farben. Bart kann im Straßenbereich zwar seine Sprühfarben benutzen, jedoch nicht alles besprühen. Findest Du noch andere Möglichkeiten, wie er die purpurroten Gegenstände verändern kann?

Bereich 2: Das Einkaufszentrum in Springfield

Hüte

Zweitens brauchen die Eindringlinge zum Bau der Superwaffe Hüte. Sammle so viele Hüte wie möglich. Aber wenn Bart Leute mit Hut trifft, muß er ihnen den Hut erst vom Kopf schlagen, bevor er ihn einsammeln kann.

Bereich 3: Der Vergnügungspark Krustyland

Ballone

Drittens sind die Eindringlinge auf Ballone aus, die Bart im Vergnügungspark Krustyland finden kann. Er kann sie sich entweder einfach so schnappen oder mit seiner Steinschleuder abschießen (was einfacher ist); seine Steinschleuder muß er jedoch erst einmal finden.

In Krustyland kann Bart außerdem an Geschicklichkeits- und Glücksspielen teilnehmen. Das geht folgendermaßen: Den Joystick nach OBEN schieben, wenn Bart vor dem Spiel steht.

Zum Geldeinsatz den Joystick nach LINKS oder RECHTS führen, um die Münze zu bewegen, FIRE-Taste drücken, um das Glücksrad in Bewegung zu setzen. Darauf achten, daß genug Münzen zum Spielen vorrätig sind; bedenken, daß Bart manchmal springen muß, um einen Treffer zu landen.

Bereich 4: Springfields Museum für Naturgeschichte

Ausgangsschilder

Weiteres Baumaterial für die Superwaffe sind Ausgangsschilder. Die Monster haben sich außerhalb der Besuchszeit ins Museum geschlichen, um sie dort mitgehen zu lassen. Bart kann sie durch Berührung einsammeln, aber manche Ausgangsschilder sind ziemlich hoch angebracht, so daß er sie nicht erreichen kann. In diesen Fällen helfen die Pfeilgewehre, die du unterwegs finden kannst. Vorsicht vor dem Laser-Alarm und allen möglichen anderen Gefahren - außerhalb der Besuchszeit entwickeln hier im Museum so manche Dinge ein Eigenleben!

Bereich 5: Atomkraftwerk Springfield

Energieleiter

Energieleiter stellen ebenfalls Baumaterial für die Superwaffe der Eindringlinge aus dem All dar. Bart muß sich durch das Kernkraftwerk, Homers Arbeitsplatz, durchkämpfen und alle Energieleiter einsammeln, die er finden kann. Dann muß er damit in den Keller, um sie wieder in den Reaktor einzubauen. Er kann höchstens vier Energieleiter auf einmal tragen. Sie werden auf der Spielstandanzeige, anstelle der Familie Simpson gezeigt, die sich jetzt geschlossen im Kernkraftwerk befindet, um Bart zu helfen!

Aufzug und Treppen

Bart muß im Kraftwerk Treppen und Aufzüge benutzen. Um in den Aufzug einsteigen zu können, muß Bart direkt davor stehen. Die FIRE-Taste drücken: der Aufzug kommt an, die Türe öffnet sich. Den Joystick nach OBEN schieben, und Bart betritt den Aufzug. Den Joystick nach LINKS oder RECHTS schieben und das gewünschte Stockwerk wählen, nochmals die FIRE-Taste drücken. Wenn Bart im gewünschten Stock ankommt und aussteigen will, den Joystick nach UNTEN ziehen. Beachte, daß manche Aufzüge in jedem Stockwerk anhalten, andere durchfahren.

Treppenbenutzung

Wenn Bart über die Treppe gehen soll, den Joystick nach OBEN schieben, und er betritt das Treppenhaus. Die FIRE-Taste drücken und gleichzeitig den Joystick nach OBEN oder UNTEN schieben und das Stockwerk wählen. Anschließend die FIRE-Taste loslassen. Den Joystick nach unten ziehen, wenn Bart das Treppenhaus verlassen soll. Er kann jeweils nur ein Stockwerk bewältigen.

Waffen

Bart darf nur auf die allgemeinen Angriffsziele und persönliche Angriffe reagieren. Er findet die Waffen unterwegs, also halte die Augen offen! Bart kann die Waffen nur in dem Bereich benutzen, in dem er sie findet. Bedient werden die Waffen mit Druck auf die FIRE-Taste. Wenn Bart eine Waffe gefunden hat, benutzt er sie so lange, bis die Munition aufgebraucht ist. Dann verliert er die alte Waffe und muß eine neue suchen, um weiterkämpfen zu können. Er kann so viele Waffen tragen, wie er findet. Aber bei jedem Gebrauch einer Waffe verringert sich sein Munitionsvorrat (Farbe, Pfeile, Steine). Auf der Spielstandanzeige wird angegeben, wieviel Munition noch übrig ist.

Sprühfarben

Sprühfarben findet man in Springfield auf der Straße. Bart braucht sie zum Übersprühen der purpurfarbenen Gegenstände - also verschwende sie nicht!

Steinschleudern

gibt es im Vergnügungspark Krustyland jede Menge. Jede Steinschleuder kann 12mal benutzt werden.

Pfeilgewehre

sind im Museum für Naturgeschichte ausgestellt. Jedes hat 12 Schuß.

WEITERE NÜTZLICHE GEGENSTÄNDE

Bart beginnt das Spiel mit 10 Münzen, aber er wird viel mehr davon brauchen. Münzen sind zum Einkaufen und zum Spielen nötig. Für jeweils 15 Münzen bekommt Bart eine zusätzliche Spielrunde, für die jedoch 10 Münzen im Inventar abgezogen werden. Es gibt noch weitere Dinge, die in der Hitze eines Gefechtes nützlich sein können. Überlege mal, was diese sein könnten, und wie und wo man sie verwenden kann. Denke daran, daß man sie gewöhnlich zuerst kaufen muß.

Einkaufen

Bart kann in den meisten Geschäften in Springfield einkaufen. Wenn er an einem Geschäftseingang steht, den Joystick nach OBEN schieben und er tritt ein. Der Geschäftsinhaber fragt ihn nach seinen Wünschen. Den Joystick nach LINKS oder RECHTS schieben und etwas auswählen. Dann für jeden Artikel, den Du kaufen möchtest, die FIRE-Taste drücken, und er wird ins Inventar aufgenommen. Wenn Bart das Geschäft verlassen soll, den Joystick nach UNTEN schieben. Denke daran, daß diese Einkäufe bezahlt werden müssen, und vergewissere Dich, daß Bart genug Geld hat. Und hier ist noch ein kleiner Hinweis in Bezug auf Raketen: Wenn Bart eine Rakete zünden soll, beeile Dich, da man sie nicht lange halten kann.

SPIELRUNDEN

Bart hat insgesamt 3 Spielrunden zur Verfügung. In jeder Runde kann er zwei Angriffe überleben. Beim zweiten Treffer ist die Runde verloren. Bart verliert sofort eine ganze Runde, wenn er in eine Grube, nassen Zement oder Treibsand, o.ä. fällt. Er bekommt (eine oder mehrere) Zusatzrunden, wenn er die Krusty-Gesichter findet oder 15 Münzen gesammelt hat. In jeder neuen Spielrunde kann er ebenfalls zwei Angriffe überleben.

DIE SIMPSONS

Denke daran, daß die anderen Simpsons Bart in den Bereichen
1-4 nur dann helfen, wenn er ihnen die Anwesenheit der Monster beweisen kann. In Bereich 5, dem Atomkraftwerk, erhält er von der ganzen Familie Unterstützung.

MARGE

Barts liebende Mutter befindet sich im Einkaufszentrum, falls er sie dort braucht, und auch im Atomkraftwerk steht sie ihm bei

HOMER

Barts Vater hilft ihm im Museum und im Atomkraftwerk, aber nur, wenn Bart ihm dafür ein paar Berliner spendiert

LISA

Barts kluge Schwester kann im Krustyland-Park helfen, und im Atomkraftwerk sind die Beiden zusammen unschlagbar

MAGGIE

Barts kleine Schwester ist ein Baby, das zwar noch nicht sprechen, aber doch schon helfen kann.

BARTS FREUNDE

Krusty, der Clown

Fernsehmoderator und Barts Lieblingskomiker. Er ist wichtig in Bezug auf Zusatzrunden

Jebediah Springfield

Der beliebte Gründer von Springfield, der Bart unbesiegbar machen kann

BARTS FEINDE

Die Herrscher der Eindringlinge aus dem Weltall haben folgende Soldaten auf die Erdmission geschickt:

Die Zebloiden

Haarige Monster, die hoch- und nieder- sowie vorwärts- und rückwärtsspringen

Die Glondipen

Kriechende Monster, aber einige von ihnen springen auch.

Killer-Klowns

gibt es überall in Krustyland; sie versuchen, den Eindringlingen zu helfen, Bart zu erledigen. Die durch und durch Bösen Bart hat früher schon gegen sie gekämpft. Jetzt wollen sie Rache - selbst wenn dies bedeutet, die Erde an die Eindringlinge aus dem Weltall zu verschauern!

Nelson

Der größte Schläger der Grundschule von Springfield. Seine Lieblingswaffen sind Wasserballone bei Tempo 20.

Frau Botz

Berufliche Babysitter-Gangsterin, Ausbrecherin auf der Flucht, schwerbewaffnet und eine der gefährlichsten Frauen Amerikas. Diebstahl versteckt sie gewöhnlich in Koffern, was Bart hier möglicherweise gegen sie verwenden kann.

Pausenc clown Bob

War einst der treue Freund von Krusty dem Clown, wurde aber dann zum Verräter. Zur Zeit ist er auf Bewährung aus den Gefängnis entlassen; seine Füße sind so groß wie eh' und je.

Dr. Marvin Monroe

Familienberater in Springfield, Radiomoderator, Quacksalber. Am liebsten behandelt er mit Schocktherapie, aber seit kurzem hat er selbst eine Schraube locker

Adil

Albanischer Superspion, Bombenspezialist und ehemaliger Austauschschüler

Jimbo

Das aufässigste Kind in der Schule, ein Skateboard-Freak und der einzige Teenager in der fünften Klasse

PUNKTE

Punkte gibt es für das Erledigen der Feinde und die Erfüllung bestimmter Aufgaben. Hier wird aufgelistet, was die einzelnen Aufgaben wert sind:

LEISTUNG

	PUNKTE
Feinde am Ende einer Runde	1000
Größere Feinde innerhalb eines Bereiches	500
Entfernen eines Monsters aus dem Körper eines Menschen	200
Krusty-Gesicht (Zusatzrunde)	100

Auchwachen der Existenz eines Monsters	100
Sammlung von Angriffen ziehen	100
Kopf des Jebediah (Unbesiegbarkheit)	50
Münze	50
Restliche Spielzeit x 10	

TIPS UND HINWEISE

1. Stets auf Uhr und Zeit achten.
2. Versuche, so oft wie möglich auf oder um Gegenstände herum zu springen. Man weiß nie, was kommt
3. Versuche herauszufinden, auf welchen Vorsprüngen Bart in Springfield stehen kann
4. Purpurrote Gegenstände kann man auf viele Arten loswerden. Versuche, herauszufinden, wie!
5. Im Einkaufszentrum kann Bart nicht auf einen Lutscher springen, wenn der Stil gerade nach unten oder nach oben zeigt.
6. Sammle viele Krusty-Gesichter, Waffen und Münzen
7. Versuche, die Falschzonen zu finden. Denke daran, daß Bart sich nur in einem Bereich bewegen kann.

DIE SIMPSONS

Der Programm-Kode unterliegt dem Verlagsrecht von Ocean Software Limited und darf in keiner Form ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited reproduziert, gespeichert, verliehen oder übertragen werden. Alle Rechte sind vorbehalten.

PRODUKTION

THE SIMPSONS™ TM + ©1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Acclaim™ and Bart vs. The Space Mutants™ sind eingetragene Warenzeichen von Acclaim Entertainment, Inc.
Gestaltung: Arc Developments für Ocean Software Ltd..
Marketing und Distribution: Ocean Software Ltd.



MATT GROENING

BREVE INTRODUZIONE DI BART SIMPSONS



Salve amico umano! E' Bartolomeo J. Simpsons che parla, ed ho una notizia molto importante da riferirti: I MUTANTI SPAZIALI STANNO INVADENDO SPRINGFIELD! E' la verità! Degli orribili, putridi, ripugnanti mostri si impadroniscono del corpo delle persone che vivono qui; inoltre hanno anche intenzione di costruire un'arma per impadronirsi dell'intero pianeta! Siamo proprio nei pasticci. Ad ogni modo la tua unica salvezza sono io che posso riconoscerli attraverso i miei occhiali a Raggi X; solo io posso fermarli! Possiedo la vernice a spruzzo, il mio inseparabile skateboard, e la fionda ed ho l'aspetto di un tipo

poco raccomandabile. Inoltre trovo sulla mia strada quei poco di buono di Nelson il fanfarone e di Sideshow Bob; sarebbe buona cosa avere il resto della famiglia Simpsons dalla mia parte per aiutarli. Perciò se sei una persona corretta, un patriota o semplicemente uno che si preoccupa della sorte del nostro sfortunato pianeta, fai la cosa giusta. Salva la Terra! GIOCA QUESTA PARTITA! Grazie amico.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

COMMODORE CASSETTA

Posizionare la cassetta nel registratore del Commodore con la parte stampata verso l'alto, assicurarsi che sia riavvolta all'inizio del nastro. Assicurarsi che tutti i cavi siano collegati. Premere il tasto SHIFT e i tasti RUN / STOP contemporaneamente. Seguire tutte le istruzioni che compaiono sullo schermo. Premere PLAY sul registratore. Il programma verrà caricato automaticamente.

Per caricare il programma su C128 scrivere GO64 (RETURN), seguire quindi le informazioni allegate al C64.

NOTA: Questo programma viene caricato per parti; seguire quindi le istruzioni che compaiono a video.

COMMODORE DISCO

Selezionare la modalità 64 (se si utilizza un Commodore 128). Accendere il drive del disco, inserire il programma nel drive col lato etichettato rivolto verso l'alto. Scrivere LOAD "*",8,1 (RETURN), apparirà l'immagine introduttiva ed il programma sarà quindi caricato automaticamente.

METODO DI ESECUZIONE

Questo gioco è stato ideato per un solo utente, il gioco viene controllato attraverso il Joystick. Se si vuole muovere Bart, spingere il Joystick verso destra o sinistra a seconda dei propri obiettivi. Saltare premendo il pulsante UP del Joystick. Saltare più in alto tenendo premuto il pulsante UP del Joystick. Camminare più velocemente nella direzione desiderata tenendo premuto il pulsante UP del Joystick.

Sparare con le armi o utilizzare la vernice a spruzzo premendo il pulsante del FUOCO. Far scorrere gli elementi contenuti nell'inventario utilizzando il Joystick e tenendo premuto il pulsante del FUOCO. Lasciare il Joystick quando nella finestra dell'inventario compare ciò che si desidera. Per utilizzare uno strumento contenuto nell'inventario fare pressione sul Joystick e poi lasciarlo. Fermare il gioco selezionando, all'interno dell'inventario, PAUSE e premendo FUOCO. Se si vuole eseguire un salto lunghissimo premere il pulsante del FUOCO contemporaneamente al pulsante UP del Joystick. Lo skateboard viene spostato se si tiene premuto FUOCO e successivamente i pulsanti UP o DOWN.

STATUS SCREEN (Finestra Situazione)

Lo Status Screen mostra il numero di colpi che rimangono da utilizzare nella corrente vita, gli oggetti dell'inventario, i nomi dei membri della famiglia Simpsons, le prove raccolte dell'esistenza degli alieni, i punti, le vite, il tempo che rimane per completare il livello, le armi, i punti ancora da fare nei restanti livelli.

AUTO DALLA FAMIGLIA

Con un grosso impegno Bart potrebbe probabilmente salvare il mondo da solo. Ma ciò risulterebbe più facile se Homer, Marge, Lisa e Maggie lo aiutassero. Il problema è che Bart non è molto sincero, perciò deve convincere la sua famiglia che sta dicendo la verità. Come farà? Saltando sulla testa delle persone nei cui corpi sono

entrati i Mutanti, farà in modo che i Mutanti escano dai corpi e lascino prove della loro esistenza, prove che Bart dovrà raccogliere prima che scompaiano. Ogni volta che se ne troverà una, apparirà una lettera che andrà a comporre il nome di uno dei membri della famiglia di Bart, sotto il suo ritratto all'interno dello Status Screen. Quando i nomi saranno completi, i membri della famiglia potranno aiutare Bart a combattere i nemici che lo attendono alla fine di ogni livello.

Nota importante: Bart non deve saltare sulla testa delle persone non possedute da un Mutante! Con gli occhiali a raggi X è possibile riconoscere i Mutanti.

OCCHIALI A RAGGI X

Assicurarsi che gli occhiali siano stati selezionati all'interno dell'inventario. Premere il pulsante del Joystick: Bart, guardando attraverso, le lenti sarà in grado di riconoscere le persone possedute dai Mutanti. Attenzione se salta sulla testa di qualcuno che non è posseduto, sarà penalizzato di un colpo.

OBIETTIVI

Questi sono gli ingredienti che i Mutanti avranno bisogno per fabbricare la loro Arma Letale, con cui conquistare il mondo. Per salvare la Terra, Bart deve distruggere, nascondere, cambiare o rovinare questi oggetti così che gli alieni non possano impadronirsene. Bart dovrà raccogliere gli oggetti mostrati in Status Screen, combattere o evitare i nemici lungo il percorso e combattere alla fine con qualche nemico già incontrato alla fine di ogni livello. Se Bart riuscirà a completare un intero livello, i Mutanti modificheranno la loro macchina in modo tale da poter utilizzare altri ingredienti.

LIVELLO 1: LE STRADE DI SPRINGFIELD

OGGETTI COLOR PORPORA

Gli oggetti color porpora sono i primi ingredienti di cui i Mutanti avranno bisogno per la loro Arma Letale. Fare attenzione a tutto ciò che è color porpora. In questo livello Bart potrà usare la vernice spray, ma non sarà in grado di verniciare tutto. Bisogna trovare altri modi per sbarazzarsi degli oggetti color porpora.

LIVELLO 2: IL VIALE DEGLI ACQUISTI DI SPRINGFIELD

CAPPELLI

I cappelli sono la seconda scelta di oggetti che i Mutanti hanno per costruire la loro macchina. E' necessario raccogliermi il più possibile, se Bart incontrerà persone che indossano cappelli, dovrà in primo luogo colpire il cappello che è in testa e poi raccoglierlo.

LIVELLO 3: IL PARCO DI DIVERTIMENTI KRUSTYLAND

PALLONI

I palloni sono l'ingrediente successivo di cui i Mutanti avranno bisogno. Bart li potrà trovare al parco di divertimenti Krustiland. Potrà rubarli o farli scoppiare con la sua fionda (cosa più semplice), ma prima dovrà trovare la fionda.

A Krustiland, Bart potrà fare anche dei giochi di abilità e fortuna. Ecco come: Quando Bart si troverà di fronte a un gioco premere il pulsante UP sul Joystick.

Se Bart dovrà piazzare una scommessa, muovere il Joystick a destra o a sinistra per spostare il gettone, premere poi il pulsante del FUOCO per far girare la ruota. E' necessario avere sufficienti gettoni per giocare, inoltre Bart, per colpire un obiettivo, dovrà saltare.

LIVELLO 4: IL MUSEO DI STORIA NATURALE DI SPRINGFIELD

SEGNALI DI USCITA

Gli ingredienti successivi sono i cartelli di uscita, che i Mutanti devono rubare nel Museo dopo ore di attesa. Basta che Bart tocchi questi segnali per raccogliermi, ma alcune volte sono messi troppo in alto. Se non riesce a raggiungerli, bisogna che usi la baionetta che si trova lungo il cammino. E' opportuno fare attenzione al segnale di allarme laser e a tutto quello che si trova qui dentro; inoltre alcune cose potrebbero animarsi.

LIVELLO 5: L'IMPIANTO DI ENERGIA NUCLEARE DI SPRINGFIELD

LE BARRE DI ENERGIA.

Le barre di energia nucleare sono l'ultimo ingrediente che i Mutanti avranno bisogno per costruire la loro macchina. Bart deve seguire la strada che gira attorno alla centrale energetica dove lavora Homer, raccogliendo il maggior numero di barre possibile. Quindi dovrà depositarle vicino al basamento e poi inserirle nel reattore. Bart può portare al massimo 4 barre alla volta; le barre verranno mostrate nello Status Screen dove precedentemente c'erano le immagini della famiglia Simpsons. Il motivo per cui i volti dei famigliari non sono più visibili è che sono tutti all'impianto per aiutare Bart!

ASCENSORI E SCALE

Bart non può muoversi attorno all'impianto se non usa gli ascensori e le scale. Bart solo se posto davanti all'ascensore, vi entrerà; premendo il pulsante FUOCO l'ascensore arriverà al piano in cui si trova Bart e la porta si aprirà. Premendo il pulsante UP del Joystick, Bart entrerà nell'ascensore. Muovere il Joystick a destra o a sinistra per definire il piano da raggiungere, poi premere nuovamente FUOCO. Quando Bart raggiunge il piano desiderato premere il pulsante DOWN sul Joystick per uscire. **NOTA:** Alcuni ascensori si fermano ad ogni piano, mentre altri sono diretti.

BART E LE SCALE

Per far salire le scale a Bart, premere il pulsante UP del Joystick. Una volta entrato dalla porta, premere il pulsante FUOCO mentre si sta premendo il pulsante UP o DOWN per scegliere il piano.

Rilasciare il pulsante FUOCO.

Per uscire dalle scale bisogna premere il pulsante DOWN del Joystick. Bart si può spostare su di un solo piano per volta.

ARMI

Bart può colpire solo gli obiettivi e tutto ciò che gli viene lanciato. Le armi si raccolgono lungo il cammino, perciò è bene tenere gli occhi aperti. Bart può usare queste armi solo nel livello in cui le ha trovate; possono essere utilizzate premendo il pulsante FUOCO. L'arma raccolta sarà trasportata da Bart per tutto il tempo fino a quando non si esauriscono le munizioni; a questo punto l'arma viene lasciata. Subito se ne trova un'altra con la quale Bart combinerà ulteriori guai. Bart può raccogliere il maggior numero di armi che può, ma ogni volta che ne usa una, i suoi rifornimenti di munizioni diminuiscono (vernice, dardi, sassi per la fionda). Lo Status Screen mostra la quantità di munizioni restanti.

VERNICE A SPRUZZO

Questi barattoli si possono trovare per le strade di Springfield. Bart ne avrà bisogno per cambiare l'aspetto di alcuni oggetti color porpora, perciò non bisogna spreccarli.

FIONDA

Se ne trovano in abbondanza al Parco dei Divertimenti Krustiland. Si hanno a disposizione dodici colpi.

LANCIA DARDI

Si trova al Museo di Storia Naturale, ogni lancia dardi ha dodici colpi.

OGGETTI UTILI

Bart inizia il gioco con dieci gettoni, anche se ne avrà bisogno molti di più. I gettoni sono necessari per comperare gli oggetti e per giocare: ogni 15 gettoni raccolti, Bart avrà diritto ad una vita supplementare. Ogni volta che si ottiene una vita supplementare, vengono sottratti dall'inventario 10 gettoni. Ci sono altri oggetti che possono essere utili durante la battaglia. Bisogna immaginare dove si trovano, come e dove usarli. E' necessario tenere a mente una cosa: non è possibile usare niente finché non lo si compra.

COMPERARE GLI OGGETTI

Bart può comperare gli oggetti nella maggior parte dei negozi di Springfield. Se Bart si trova vicino all'entrata di un negozio, premendo il pulsante UP del Joystick, Bart entrerà. Il proprietario gli chiederà cosa desidera. Premere il pulsante DESTRA o SINISTRA del Joystick per scegliere l'oggetto, quindi premere il pulsante FUOCO per ogni oggetto che si desidera comprare. L'oggetto entrerà a far parte dell'inventario.

Per fare uscire Bart dal negozio, premere DOWN sul Joystick. Bisogna tenere presente che gli oggetti costano, perciò è bene assicurarsi che Bart abbia abbastanza denaro. Ecco un'informazione segreta sui razzi che Bart lancerà: se si vuole che Bart ne lanci uno è necessario essere rapidi nell'accenderli. Non ci sono sempre simili occasioni.

VITE

Bart possiede 3 vite. Per ogni vita posseduta è possibile sostenere due combattimenti. La seconda volta che Bart viene colpito, perde una vita. Le uniche volte in cui Bart perde la vita in un sol colpo sono quando cade in una buca, nel cemento fresco o nelle sabbie mobili. Bart guadagna delle vite supplementari (una o più di una) quando trova il volto di Krusty oppure ogni volta che raccoglie 15 gettoni. Ognuna di queste vite è valida per due combattimenti.

I SIMPSONS

Bisogna ricordare che i Simpsons aiuteranno Bart solo nei livelli dall'1 al 4 e solo se Bart avrà raccolto prove sufficienti per convincerli dell'esistenza degli alieni. Se lo fa al livello 5, cioè all'impianto di Energia, l'intera famiglia sarà presente per aiutarlo.

MARGE

L'amata mamma di Bart sarà a sua disposizione se lui avrà bisogno, soprattutto all'impianto di Energia, quando avrà bisogno di aiuto per caricare le barre.

HOMER

Il padre, aiuta Bart al museo e anche all'impianto ma solo se Bart gli procura alcune scatole di donuts.

LISA

La sorella intelligente di Bart potrà aiutarlo a Krustyland, ed insieme rappresenteranno una combinazione vincente all'impianto di Energia

MAGGIE

La sorellina di Bart che è troppo piccola per parlare ma non è troppo piccola per aiutare.

AMICI DI BART

Il Clown Krusty

Osipite di uno show televisivo e eroe di Bart. Bisogna cercarlo: grazie a lui infatti si possono ottenere vite supplementari.

Jebediah Springfield

L'amato fondatore di Springfield che può dare a Bart il potere dell'invincibilità.

NEMICI DI BART

Il capo dei Mutanti ha mandato i suoi soldati affinché portino a termine il piano.

Zebloid

Questo alieno capelluto può saltare su, giù, avanti ed indietro.

Glondip

Per lo più strisciano al suolo ma possono saltare su e giù.

Klown Killer

Si trovano nei dintorni di Krustyland e cercano di aiutare i Mutanti a eliminare Bart. Questo ultimo gruppo di persone è veramente tremendo, Bart si è scontrato con loro all'inizio del gioco ed ora loro vogliono vendicarsi, anche se questo significa mettere la Terra nelle mani dei Mutanti!

Nelson

Il più grosso bullo di Springfield. Le sue armi sono 20 palloni pieni d'acqua.

Ms. Botz

La più famosa babysitter bandito, ora in libertà ed in fuga; è la più pericolosa ed armata d'America. Mette tutto quello che ruba nella sua borsa e Bart potrebbe avvantaggiarsi di questo per incastrarla.

Bob Sideshow

Una volta era molto amico del Clown Krusty, poi è diventato un traditore. Ora è in libertà provvisoria sulla parola: ed i suoi piedi sono più gonfi che mai.

Dr. Marvin Monroe

Avvocato di famiglia, ospite di uno show radiofonico e sbruffone. Gli piace usare la terapia dello shock ma ora è diventato debole di spirito.

Adil

Precedentemente studente straniero ora super spia albanese, esperto in esplosivi.

Jimbo

Il peggior ragazzo della scuola, abilissimo nell'usare lo skateboard, è l'unico teenager ancora in quinta elementare.

PUNTEGGIO

Puoi guadagnare punti combattendo i nemici ed eseguendo alcuni compiti.

Ecco i valori

OGGETTI	PUNTI
Nemici al termine di ogni livello	1,000
Nemici maggiori all'interno di un livello	500
Togliere un alieno dal corpo di un umano	200
Il volto del Clown Krusty (vite supplementari)	100
Prova	100
Obiettivi	100
Il capo Jebediah (invincibilità)	50
Moneta	50
Al termine di un livello il Tempo restante viene moltiplicato per 10.	

ACCENNI E INFORMAZIONI

1. Fare sempre attenzione all'orologio per tenere presente il tempo che passa.
2. Cercare di saltare sulle cose, attorno alle cose o sopra di esse. Non si sa mai cosa possa accadere.
3. Cercare di scoprire quali cornicioni o davanzali di Springfield possono sorreggere Bart.
4. Ci sono molti modi per eliminare gli oggetti color porpora. Bisogna essere creativi e provare

2. Cercare di saltare sulle cose, attorno alle cose o sopra di esse. Non si sa mai cosa possa accadere.
3. Cercare di scoprire quali cornicioni o davanzali di Springfield possono sorreggere Bart.
4. Ci sono molti modi per eliminare gli oggetti color porpora. Bisogna essere creativi e provare
5. Sul viale Bart non può saltare su un lecca-lecca quando la sua bacchetta è puntata dritta davanti a lui o rivolta verso il basso
6. Raccogliere in abbondanza i volti di Krusty, le armi e i gettoni.
7. Esistono zone per uscire, bisogna scoprirle. Bisogna tenere presente che Bart potrebbe uscire in luoghi che appartengono allo stesso livello

I SIMPSONS

Il nome del programma è protetto dal Copyright della Ocean Software Limited e non può essere riprodotto, archiviato, noleggiato o diffuso in qualsiasi forma senza il permesso scritto della Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati.

RINGRAZIAMENTI

I SIMPSONS™ TM + ©1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tutti i diritti sono riservati. Acclaim® e Bart vs. The Space Mutants™ sono marchi della Acclaim Entertainment Inc. Conversione di Arc Developments per conto di Ocean Software Ltd. Commercializzazione e distribuzione: Ocean Software Ltd.



MATT GROENING

Acclaim® and Bart vs. The Space Mutants™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc.
The Simpsons™ TM & © 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.



is a registered trademark of Ocean Software Limited.

WRESTLEMANIA*



WORLD WRESTLING FEDERATION

AMSTRAD
SPECTRUM
COMMODORE

ocean

ATARI ST
CBM AMIGA

SCENARIO

The thrills and spills of the World Wrestling Federation* brought to your screen! Test your strength in this muscle-bound wrestling extravaganza. Become the undisputed champion as Hulk Hogan*, The Ultimate Warrior* or the British Bulldog*. Battle for survival against Sgt. Slaughter*, the Warlord* and a host of other WWF* stars. Anything goes in this all-action event, and only the toughest survives!

LOADING

ATARI ST

THIS GAME REQUIRES A DOUBLE-SIDED DISK DRIVE

Switch on the power to the computer, then insert disk 1 into the drive. The program will then load automatically. Follow the on- screen instructions.

CBM AMIGA

Insert disk 1 into the drive and turn on the computer; the program will then automatically load and run.

SPECTRUM CASSETTE 128K ONLY

Place the cassette in the recorder ensuring that it is fully rewound.

Select LOADER option and press RETURN key. Press PLAY on your recorder - the game will now load automatically.

SPECTRUM +3 DISK

Set up system and switch on as described in your instruction manual. Insert disk and press ENTER to choose LOADER option. This program will then load automatically.

AMSTRAD CASSETTE CPC 464

Place the rewound cassette in the deck, type RUN" and then press the ENTER/RETURN key. Follow the instructions as they appear on- screen. If there is a disk drive attached then type I TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key (The symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key)

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type I TAPE then press the ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press the ENTER/RETURN key. Follow the on-screen instructions.

DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type I DISC and press the ENTER/RETURN key to make sure that the machine can access the drive. Now type RUN"DISC and press ENTER/RETURN, the game will load automatically.

COMMODORE

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the on-screen instructions - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

PLEASE NOTE: This game loads in a number of parts - follow on- screen instructions.

DISK

Select 64 mode (if using Commodore 128). Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards.

Type LOAD "*",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

PC

Installing the game on hard disk:

Insert disk 1 into your floppy disk drive and then type the letter of that drive followed by : (e.g. if you insert the WWF Disk 1 into drive B, then type B: followed by RETURN). Type INSTALL X:, where X is the drive letter you want to install the game onto. You will then be prompted to insert the other disks into the drive when needed.

Running the game from floppy (PC ONLY):

Insert disk 1 into your floppy disk drive and then type the letter of that drive followed by : (e.g., if you insert the WWF Disk 1 into drive B, then type B: followed by RETURN). Type WWF and press RETURN). The game will automatically select the sound card and video display best suited to your computer.

Should you wish to override the automatic selection, then you should add an E (EGA) or V (VGA) to the command line when loading the game, e.g. WWF E will select the EGA display, while WWF V will select a VGA display.

STARTING THE GAME

After loading, you will be presented with an opening sequence. Pressing fire during this sequence will allow you to start the game. You will now be able to compete for the Wrestlemania* Belt, or to use the practice mode. The Spectrum/Amstrad and PC will also allow you to adjust the control method.

PRACTICE MODE

The practice mode allows two players to compete in a head to head contest. Player One can select from any of the three challengers, and Player Two is always Mr. Perfect*. On completion of the practice bout, you can play it again, or return to the title sequence.

COMPETE OPTION

When you select the compete option, you can choose to play one of the three challengers. Pressing left or right will move on to another challenger. Pressing fire will select the currently displayed challenger. You can choose to compete as one of the following three wrestlers:

Hulk Hogan** – Legdrop off the Ropes

Ultimate Warrior* – Gorilla Press

British Bulldog* – Running Power Slam



Hulk Hogan**



Ultimate Warrior*



British Bulldog*

In order to win the Wrestlemania* Belt, you must beat five of the toughest and meanest wrestlers in the WWF. These opponents each have their own special moves and their own style of fighting. You will face these wrestlers in the following order:

Mr. Perfect* – Perfect Plex

The Warlord* – Full Nelson

Million Dollar Man* – Million Dollar Sleeper Hold

The Mountie* – Drop Headlock

Sergeant Slaughter* – Camel Clutch

At the start of the game you have 4 credits. Every time you lose a match, or you are forced to end your challenge attempt, an option screen will appear allowing you to replay the last match by using a credit. Once all your credits are used, the game will automatically go back to the opening sequence.

Before the start of each bout, your opponent wrestler will have a chance to say what he thinks of you. You will then be given the right to reply. You can select your reply by moving the control left or right. Once you have chosen your reply, pressing the fire button will select it. Your opponent will then be allowed to reply to your comments. Then it's time to get it on!

MATCH RULES

Each bout will last a maximum of five minutes. During which time the match can be won by pinning the opposing wrestler to the canvas for a count of three seconds. If there is not an outright victor by the end of the five minutes, then the match is declared a draw and your challenge for the Wrestlemania* Belt is over.

If any competitor is forced out of the ring, a twenty second clock is started. This clock is reset once both wrestlers are back in the ring. Should any competitor remain out of the ring long enough for this clock to reach twenty, then the match is declared void, and your challenge for the Wrestlemania* Belt is over.

GAME RULES

Each wrestler has a strength indicator at the bottom of the screen (either side of the screen on the C64 version). This strength level will determine how quickly the wrestler can recover from being knocked onto the floor, or how quickly he can throw off someone who is pinning him. Your strength is depleted when you are hit or kicked, or when you are thrown to the ground.

As you play the game, two different icons will appear on screen, indicating what action you should take.



This icon will appear when your wrestler is on the ground. Pressing the fire button rapidly will make your wrestler get to his feet, but if your wrestler is weak then this may take a few seconds.



This icon will appear when you are grappling with your opponent. Moving the joystick rapidly from side to side will build up your grapple strength. This is shown by a growing bar at the side of the grapple icon. The first wrestler to make their bar reach maximum height wins the grapple. The winner of the grapple then executes his special move on the other wrestler.

CONTROLS

The wrestlers are controlled by joystick on the ST, Amiga, PC, Commodore 64, and by joystick or keyboard on the PC, Spectrum and Amstrad. For 2 player mode on Spectrum +2 or +3, a Kempston or Sinclair interface is required to play with 2 joysticks.

WWF* JOYSTICK MOVEMENTS

When your wrestler is in the ring:

Walking movement	Joystick left, right, up, down and diagonals
Punch	Stand still + press fire
Kick	Move + press fire
Drop Kick	Double fire + left or right
Run left	Double left
Run right	Double right
Exit ring	Push against side or front ropes (ST/AMIGA/PC), front ropes only on Spectrum/Amstrad/C64

When your wrestler is running:

Flying Knee	Press fire
Flying kick	Push direction and press fire

When your opponent is down:

Pin	Move over him and pull down + press fire
Stamp	Move over him and press fire
Flying head kick	Press fire while on top of post

When you are near the post:

Climb post	Push towards post
-------------------	-------------------

When you are on the post:

Flying drop kick	Press fire
Climb off post	Pull down

When you are outside the ring: (ST/Amiga/PC)

Enter/exit ring	Push against side or front ropes
Pick up chair	Walk over it and press fire.

When you are outside the Ring: (C64, Spectrum, Amstrad only)

Enter/exit ring	Push against front ropes
------------------------	--------------------------

PC KEYS

	PLAYER 1	PLAYER 2
UP	Q	CURSOR UP
DOWN	A	CURSOR DOWN
LEFT	O	CURSOR LEFT
RIGHT	P	CURSOR RIGHT
FIRE	SPACE	KEYPAD 0
PAUSE	1	
QUIT (IN PAUSE)	2	
RESTART	3	

SPECTRUM KEYS

	PLAYER 1	PLAYER 2
UP	Q	9
DOWN	A	8
LEFT	O	6
RIGHT	P	7
FIRE	SPACE	0
PAUSE	1	
QUIT (IN PAUSE)	2	
RESTART	3	

AMSTRAD KEYS

	PLAYER 1	PLAYER 2
UP	Q	F7
DOWN	A	F4
LEFT	O	F8
RIGHT	P	F9
FIRE	SPACE	F0
PAUSE	1	
QUIT (IN PAUSE)	2	
RESTART	3	

COMMODORE 64 KEYS

Player 1 Joystick 2	
Player 2 Joystick 1	
PAUSE/RESTART	P
QUIT	RESTORE

AMIGA/ATARI ST

Player 1 Joystick 2 (Joystick 1 on ST)	
Player 2 Joystick 1 (Joystick 0 on ST)	
P	PAUSE
ESC	QUIT
FIRE	RESTART
Stereo Effects	S (Amiga only)
Mono Effects	M (Amiga only)

WWF WRESTLEMANIA*

Its program code is the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights are reserved.

This game has been tested and checked for viruses.

Please do not use any form of disc utility with any Ocean product as it may corrupt the data and render the disc unusable.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING, CAREFULLY.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533.

However if you believe that the product is defective please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester, M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply a replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no extra charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

* Trademark of TitanSports, Inc. © 1991 All rights reserved. All distinctive character names, likenesses and logos are trademarks of TitanSports, Inc. © 1991 All rights reserved.

** Hulk Hogan, Hulkamania and Hulkster are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc., licensed exclusively to TitanSports, Inc. © 1991 All rights reserved.
Programming, Graphics and Design by Twilight for Ocean Software Ltd.

PC Programming by John Wildsmith
Music by Sean Conran
Produced and Marketed by Ocean Software Ltd.



Childline is the free national helpline for children and young people in trouble or danger. It provides a confidential counselling service for any child with any problem, 24 hours a day, every day of the year. Childline listens, comforts and protects.

SCENARIO

Les sensations et les émotions de la World Wrestling Federation* en direct sur ton écran ! Teste ta force dans cet extraordinaire spectacle de catch bien musclé. Deviens le champion incontesté sous le nom de Hulk Hogan*, The Ultimate Warrior* ou The British Bulldog* dans des combats sans merci contre Sgt. Slaughter*, le Warlord* et un tas d'autres stars de la WWF.* Dans ces rencontres pleines d'action, tous les coups sont permis et il n'y a que le plus coriace qui s'en sort !

CHARGEMENT

ATARI ST IL FAUT UN LECTEUR DE DISQUETTES DOUBLE-FACE POUR CE JEU

Allume l'ordinateur et introduis la disquette 1 dans le lecteur. Le programme se charge automatiquement. Suis les instructions affichées sur l'écran.

CBM AMIGA

Introduis la disquette 1 dans le lecteur et allume l'ordinateur; le programme se charge automatiquement.

AMSTRAD CASSETTE CPC 464

Mets la cassette rembobinée dans le lecteur de cassettes, tape RUN" et appuie sur la touche ENTREE/RETOUR. Suis les instructions à mesure qu'elles s'affichent sur l'écran. S'il y a aussi un lecteur de disquettes, tape I TAPE et appuie sur la touche ENTREE/RETOUR. Puis tape RUN" et appuie sur la touche ENTREE/RETOUR. (Le symbole est obtenu en appuyant sur Majuscule et @ en même temps).

CPC 664 et 6128

Branche un lecteur de cassettes en prenant soin que les câbles soient reliés comme indiqué dans le livret d'instructions. Mets la cassette rembobinée dans le lecteur de cassettes, tape I TAPE et appuie sur la touche ENTREE/RETOUR. Puis tape RUN" et appuie sur la touche ENTREE/RETOUR. Suis les instructions affichées sur l'écran.

DISQUETTE

Introduis la disquette du programme dans le lecteur face A tournée vers le haut. Tape I DISC et appuie sur la touche ENTREE/RETOUR pour que la machine accède au lecteur. Puis tape RUN"DISC et appuie sur la touche ENTREE/RETOUR. Le jeu se charge automatiquement.

PC

Installation du jeu sur disque dur :

Introduis la disquette 1 dans le lecteur et tape la lettre de ce lecteur suivie de : (par exemple, si tu introduis la disquette 1 de WWF dans le lecteur B, tape B: et appuie sur RETOUR). Tape INSTALL X:, X étant la lettre du lecteur où tu veux installer le jeu. Puis des messages t'inviteront à introduire les autres disquettes dans le lecteur, comme nécessaire.

Fonctionnement du jeu à partir d'un floppy (PC seulement):

Introduis la disquette 1 dans le lecteur de floppy et tape la lettre de ce lecteur suivie de : (par exemple, si tu introduis la disquette 1 de WWF dans le lecteur B, tape B: et appuie sur RETOUR). Le jeu sélectionne automatiquement la carte son et l'écran vidéo qui conviennent le mieux à ton ordinateur.

Si tu ne veux pas que la sélection soit automatique, ajoute un E (EGA) ou un V (VGA) à la ligne de commande quand tu charges le jeu, par exemple WWF E sélectionne l'écran EGA alors que WWF V sélectionne un écran VGA.

COMMENCER LE JEU

Quand le chargement est terminé, la séquence d'introduction commence. Appuie sur FEU pendant cette séquence pour commencer à jouer. Choisis entre la compétition pour la Ceinture Wrestlemania* ou le mode entraînement. Si tu joues sur un Amstrad ou un PC, tu peux aussi choisir le mode de pilotage.

MODE ENTRAINEMENT

Dans le mode entraînement, deux joueurs sont en compétition dans une rencontre en tête à tête. Le Joueur N°1 choisit entre les trois challengers et le Joueur N°2 est toujours Mr. Perfect*. A la fin du combat d'entraînement, tu peux soit y jouer de nouveau soit retourner à la séquence du titre.

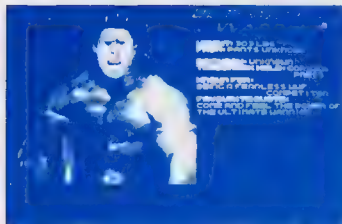
OPTION COMPETITION

Quand tu sélectionnes l'option compétition, tu as le choix entre les trois challengers. Appuie à droite ou à gauche pour afficher un autre challenger. Appuie sur FEU pour sélectionner le challenger affiché. Tu peux choisir d'être l'un des trois catcheurs suivants :

- Hulk Hogan** – Legdrop off the Ropes
- Ultimate Warrior* – Gorilla Press
- British Bulldog* – Running Power Slam



Hulk Hogan**



Ultimate Warrior*



British Bulldog*

Pour gagner la Ceinture Wrestlemania*, tu dois battre cinq des plus durs et des plus vicieux catcheurs de la WWF. Ils ont chacun une prise spéciale et leur propre style de combat. Ces catcheurs apparaissent dans l'ordre suivant :

- Mr Perfect* – Perfect Plex
- The Warlord* – Full Nelson
- Million Dollar Man* – Million Dollar Sleeper Hold
- The Mountie* – Drop Headlock
- Sergeant Slaughter* – Camel Clutch

Au début du jeu, tu as 4 crédits. Chaque fois que tu perds un match ou que tu es forcé d'abandonner, un écran d'option te permet de rejouer ce match en utilisant un autre crédit. Quand tu as utilisé tous tes crédits, le jeu retourne automatiquement à la séquence d'introduction.

Avant le début d'un combat, ton adversaire peut te dire ce qu'il pense de toi. Et ensuite, tu as le droit de lui répondre. Pour choisir ta réponse, déplace la commande à gauche ou à droite. Quand tu es sur la réponse voulue, appuie sur le bouton FEU pour la sélectionner. Ton adversaire peut donner sa réaction à tes commentaires et puis, c'est le moment d'y aller !

REGLES DU MATCH

Chaque combat dure cinq minutes maximum. Pour remporter le match, il faut immobiliser l'adversaire au sol pour un compte de trois secondes. S'il n'y a pas de vainqueur absolu au bout de cinq minutes, le match est déclaré nul et ce challenge de la Ceinture Wrestlemania* est terminé. Si l'un des adversaires est envoyé hors du ring, le chronomètre commence un compte de vingt secondes. Ce chronomètre est remis à zéro quand les deux catcheurs sont de nouveau dans le ring. Si l'un des adversaires reste hors du ring plus de vingt secondes, le match est déclaré nul et ce challenge de la Ceinture Wrestlemania* est terminé.

REGLES DU JEU

Les catcheurs ont chacun un indicateur de force en bas de l'écran. Le niveau de cet indicateur détermine la rapidité avec laquelle le catcheur va se relever quand il a été envoyé au sol et la rapidité avec laquelle il peut repousser quelqu'un qui l'immobilise. Ta force diminue quand tu es frappé de la main ou du pied ou quand tu es envoyé au sol. Pendant que tu joues, deux icônes différentes apparaissent sur l'écran indiquant ce que tu dois faire.



Cette icône apparaît quand ton catcheur est au sol. Si tu appuies rapidement sur le bouton FEU, il se remet debout, mais s'il est faible, il lui faudra quelques secondes.



Cette icône apparaît quand tu t'empoignes avec ton adversaire. Déplace rapidement la manette de gauche à droite pour augmenter la force de ton empoigne ce qui est représenté par une barre qui grandit à côté de l'icône de l'empoigne. Celui qui remporte l'empoigne exécute alors sa prise spéciale sur l'autre catcheur.

LES COMMANDES

Sur un ST, un Amiga, un PC, les catcheurs sont pilotés par une manette de jeu et sur un PC, et un Amstrad, ils sont pilotés par une manette de jeu ou le clavier.

LES MOUVEMENTS DE LA MANETTE DE JEU DANS WWF*

Quand ton catcheur est dans le ring :

Pour marcher Manette de jeu à gauche, à droite, en haut, en bas et en diagonale

Coup de poing Immobile + FEU

Coup de pied Avance + FEU

Coup de pied vers le bas FEU deux fois + gauche ou droite

Pour courir à gauche Deux fois à gauche

Pour courir à droite Deux fois à droite

Pour sortir du ring Pousse vers les cordes latérales ou de devant (ST/AMIGA/PC), contre les cordes de devant seulement sur Amstrad

Quand ton catcheur court :

Coup de genou lancé FEU

Coup de pied lancé Pousse dans la direction du coup et FEU

Quand ton adversaire est au sol :

Pour l'immobiliser Mets-toi sur lui, tire vers le bas + FEU

Pour le piétiner Mets-toi sur lui et FEU

Coup de tête lancé FEU quand tu es sur le poteau

Quand tu es près du poteau :

Pour monter sur le poteau Pousse en direction du poteau

Quand tu es sur le poteau :

Coup de pied lancé FEU

Pour descendre du poteau Tire vers le bas

Quand tu es hors du ring : (ST/AMIGA/PC)

Pour entrer/sortir du ring Pousse contre les cordes latérales ou de devant

Pour saisir la chaise Mets-toi dessus et FEU

Quand tu es hors du ring : (Amstrad seulement)

Pour entrer/sortir du ring Pousse contre les cordes de devant

TOUCHES DU PC

	JOUEUR 1	JOUEUR 2
HAUT	Q	CURSEUR HAUT
BAS	A	CURSEUR BAS
GAUCHE	O	CURSEUR GAUCHE
DROITE	P	CURSEUR DROITE
FEU	BARRE ESPACE	O SUR PAVE
NUMERIQUE		
PAUSE	1	
ABANDONNER (EN PAUSE)	2	
RECOMMENCER	3	

TOUCHES DE L'AMSTRAD

	JOUEUR 1	JOUEUR 2
HAUT	Q	F7
BAS	A	F4
GAUCHE	O	F8
DROITE	P	F9
FEU	BARRE ESPACE	F0
PAUSE	1	
ABANDONNER (EN PAUSE)	2	
RECOMMENCER	3	

AMIGA/ATARI ST

Joueur 1	Manette 2 (Manette 1 sur ST)
Joueur 2	Manette 1 (Manette 0 sur ST)
P	PAUSE
ESC	ABANDONNER
FEU	RECOMMENCER
Sons stéréo	S (Amiga seulement)
Sons mono	M (Amiga seulement)

WWF WRESTLEMANIA*

Le copyright du code de ce programme appartient à Ocean Software Limited. La reproduction, l'enregistrement, la location ou la transmission de ce programme sous quelque forme que ce soit est strictement interdit sans le consentement écrit d'Ocean Software Limited.

Ce jeu à été l'objet de tests et de vérifications anti-virus.

Prière de ne pas utilisé de disc utility avec les produits Ocean, ceci pouvant corrompre les données et par la même rendre le disque inutilisable.

GENERIQUE

* Marque déposée de TitanSports, Inc. © 1991. Tous droits réservés. Tous les noms des personnages spécifiques, toutes les ressemblances et tous les logos sont les marques déposées de TitanSports, Inc. © 1991. Tous droits réservés.

** Hulk Hogan, Hulkamania et Hulkster sont les marques déposées de Marvel Entertainment Group, Inc. octroyées sous licence exclusive à TitanSports, Inc. © 1991. Tous droits réservés.

Programmation, Graphismes et Création : Twilight pour Ocean Software Limited.

Programmation PC : John Wildsmith

Musique : Sean Conran

Produit et commercialisé par Ocean Software Limited.

SZENARIO

Die spektakuläre und aufregende Welt der World Wrestling Federation* kommt nun auf Euren Bildschirm! Hier kann man sich beweisen, ob man in der Lage ist, sich der Muskelprotze und dem Sport des Catchens zu stellen. Geht selbst in die Geschichte ein - als unumstrittener Meister aller Klassen - so wie Hulk Hogan*, The Ultimate Warrior* oder dem British Bulldog*. Kämpft ums Überleben gegen Sgt. Slaughter*, dem Warlord*, und seid selbst inmitten der anderen großen WWF*-Helden. Alles ist möglich in diesem actiongeladenen Game - und nur der Unerbittlichste wird die Lorbeeren davontragen.

LADEANWEISUNGEN

ATARI ST

DAS SPIEL ERFORDERT EIN DOPPELSEITIGES LAUFWERK

Einfach den Rechner einschalten und Disk 1 ins Laufwerk schieben.

Das Programm wird dann automatisch booten. Man beachte die Anweisungen auf dem Schirm.

COMMODORE AMIGA

Diskette numero eins in Laufwerk, und schon lädt das Ding automatisch.

COMMODORE 64

Die Kassette mit dem Label in die Datensette, sicherstellen, daß das Band zurückgespult ist und alle Verbindungskabel angeschlossen sind. Nun die Tasten SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig drücken, den Bildschirm-Anweisungen folgen und hernach PLAY auf dem Rekorder betätigen. Jetzt lädt das Programm. Beim C-128 geht man in der 64er-Modus und nimmt die obengenannten Schritte wahr.

AUFGEPASST: Das Game wird in seperate Einzelteile geladen. Deshalb bite den Anweisungen folgen.

DISKETTE

64er-Modus wählen (falls man einen 128er-Diesel hat), Diskettenstation einschalten und die viereckige Scheibe mit der Aufschrift nach oben ins Laufwerk einlegen.

Nun LOAD "*",8,1 eintippen - und alsbald wird das Game geladen.

PC

Installieren des Games auf Festplatte:

Bitte Disc 1 in Ihr Laufwerk schieben und danach den Buchstaben Ihres Laufwerkes eingeben (Beispiel: Falls Sie die WWF-Diskette 1 in B stecken, so tippen Sie bitte B: ein, und bestätigen Sie mit RETURN). Geben Sie INSTALL X: ein, wobei X für das Laufwerk/Festplatte steht, wo Sie das Spiel installieren möchten.

Hernach werden Sie den Anweisungen des Programms folgen, die Ihnen die optimale Datensicherung gewährleistet.

Laden des Spiels von der Floppy aus (nur PC):

Schieben Sie Disc 1 in Ihr Laufwerk, und tippen Sie den Buchstaben des Werks an, wodurch Sie das Game starten möchten (Beispiel: Wenn Sie das Programm von B laden möchten, so legen Sie die WWF-Disc in B ein, tipen B: und drücken RETURN). Nun geben Sie WWF ein und betätigen RETURN. Das Game wird automatisch die Sound- und Grafik-Karte erkennen, die zu Ihrem Computer paßt. Möchten Sie aber die automatische Vorgangsweise übergehen, dann sollten Sie ein E für (EGA) oder V für (VGA) hinzufügen. Im Klartext: WWF E sucht sich EGA aus, während WWF V sich für VGA entscheidet.

STARTEN DES SPIELS

Nach dem Ladevorgang erscheint das Titelbild. Mittels FEUER-Knopf-Druck kann man das Programm nun starten. Jetzt sollten Sie bereit sein, sich den Wrestlemania*-Gürtel zu holen oder den Übungs-Modus (zunächst) zu wählen. Die PC-Versionen werden Ihnen aber auch die Möglichkeit eröffnen, sich der spezifischen Steuerungs-Modalitäten zu bedienen.

ÜBUNGS-MODUS

In dieser Phase können zwei Spieler gegeneinander antreten.

Spieler eins darf sich einen der drei Herausforderer und Kumpel zwei nur Mr. Perfect* auswählen. Wenn man genug von Übungs-Kampf hat, kann man das Spiel neu beginnen oder zum Haupt-Menü zurückkehren.

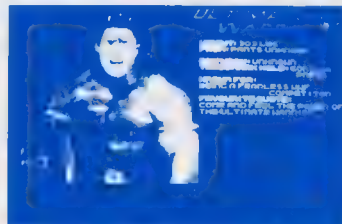
DER WETTBEWERB

Wenn man die Wettbewerbs-Option gewählt hat, darf man sich einen der drei Herausforderer ausgucken. Durch Bewegen des Sticks ist es möglich, sich einen Catcher anzusehen. Mittels Feuer-Druck kriegt man denjenigen, der gerade angezeigt wird. Sie haben die Wahl (und die spezifischen Stärken) der einzelnen Akteure:

Hulk Hogan** – Legdrop off the Ropes
Ultimate Warrior* – Gorilla Press
British Bulldog* – Running Power Slam



Hulk Hogan**



Ultimate Warrior*



British Bulldog*

Um den begehrten WRESTLEMANIA*-GURTEL zu gewinnen, muß man die fünf härtesten und fiesesten Burschen im WWF bezwingen. Diese Gegner verfügen über besondere Eigenschaften und Spezialitäten. Sie stehen den Catchern in folgender Reihenfolge gegenüber:

Mr Perfect*	– Perfect Plex
The Warlord*	– Full Nelson
Million Dollar Man*	– Million Dollar Sleeper Hold
The Mountie*	– Drop Headlock
Sergeant Slaughter*	– Camel Clutch

Zu Beginn jedes Fights besitzt man vier sogenannte "Credits" (Leben). Jedesmal, wenn Sie einen Zweikampf verlieren oder zur Aufgabe gezwungen werden, erscheint ein Menü, welches Ihnen erlaubt, den letzten Kampf wieder aufzunehmen - allerdings durch Einsatz eines "Credits". Falls alle "Credits" aufgebracht sein sollten, so starten das Programm automatisch von vorne. Bevor man einen Kampf ins Visier nimmt, hat der gegnerische Catcher die Chance, sich ein Bild von Ihnen zu machen. Darauf können und sollten Sie reagieren. Man kann sich auf die Taktik einstellen, indem man sich für die Wahl links oder rechts entscheidet. Falls Sie sich ersteinmal für eine Gegen-Taktik entschieden haben, so drücken Sie FEUER, um diese zu aktivieren.

Achtung: Ihr "Mitstreiter" erhält danach stets die Erlaubnis, darauf zu reagieren! Und nun ist Show-Time!

KAMPF REGELN

Jeder Fight dauert maximal fünf Minuten. In dieser Zeit kann man durch Festnageln des Gegners am Boden, innerhalb von drei Sekunden Dauer, das Match für sich entscheiden. Falls es nicht gelingen sollte, sich innerhalb der fünf Minuten als Gewinner zu präsentieren, gibt's ein Unentschieden, und der Traum vom Gewinn deds Wrestlemania*-Gürtels ist beendet.

Falls einer der Beteiligten aus dem Ring "gezwungen" werden sollte, so geht die Zwanzig-Sekunden-Uhr in Gang. Die Uhr kommt erst dann zum Stillstand, wenn beide Kampfhähne sich wieder im geordneten Terrain (Ring) befinden. Sollte einer der Beiden innerhalb der Zwanzig-Minuten-Regel draußen bleiben, so wird der Kampf als nichtig erklärt, und wiederum ist die Chance auf den Gewinn des Wrestlemania*-Gürtels dahin.

ALLGEMEINES REGELWERK

Unten im Bildschirm befindet sich eine Anzeige über die Stärke des einzelnen Catchers (beim 64er auf beiden Seiten). Jene Anzeige bestimmt, wie schnell sich der

Kämpfer von einem vermeintlichen K.O. erholen kann - oder: wie flugs er sich von einem Knebel-Angriff befreien kann. Die Anzeige geht ins Leere immer dann, wenn Sie getroffen, geschubst, getreten oder zu Boden geworfen wurden. Während des Games erscheinen immer zwei Icons (Symbole), die anzeigen, welche Action-Taktik Sie wählen sollten.



Eines der beiden "Icons" erscheint auf dem Schirm, wenn sich Ihr Catcher am Boden befindet. Wenn man nun den Feuer-Knopf schnell hin und her bewegt, so kommt man leicht wieder auf die Beine. Falls aber Ihr Held etwas müde ist, so dauert es etwas länger.



Das andere "Icon" kommt zutage, wenn Sie sich aus der Umklammerung des Gegners lösen müssen. Die Ringer-Eigenschaften erhöhen sich, wenn Sie mit dem Stick hektisch hodeln (links - rechts - links...), um neue Energie zurückzugewinnen. Diese "Aktion" wird in einer Balken-Anzeige dargestellt. Derjenige Catcher, dessen Anzeige "voll" ist, gewinnt den Bodenkampf. Hernach wird der Erfolgreiche seinen besonderen Griff anwenden....

DIE STEUERUNG

Die Sportler werden über Stick beim ST, Amiga, C64 und per Stick oder Tastatur beim PC bewegt.

WWF*-STICK-BEWEGUNGEN

Wenn Ihr Catcher sich im Ring befindet:

Laufen

Stick nach links, rechts, hoch, runter oder diagonal

Schlag

Stillstehen plus FEUER

Tritt

Sich bewegen plus FEUER

Drop-Kick

Zweimal FEUER + links oder rechts

Nach links

Zweimal nach links

Nach rechts

Zweimal nach rechts

Aus dem Ring

Gegen die seitlichen oder vorderen Seile drücken (ST AMIGA/PC), gegen die vorderen (nur C64).

Wenn Ihr Catcher in Bewegung ist:

Fliegendes Knie

FEUER drücken

Fliegender Tritt

In die Richtung gehen und FEUER drücken

Wenn der Gegner am Boden liegt:

Halten über ihn gehen, festhalten und FEUER drücken

Einstampfen über ihn gehen und FEUER drücken

Flugkopftritt Feuer drücken, während man auf dem "Post" ist

Wenn sich in der Nähe des "Post" befindet:

Post erklimmen Auf das Post zugehen

Wenn man sich auf dem Post befindet:

Fliegender Drop-Kick FEUER drücken

Runter von Post Stick nach unten

Wenn man außerhalb des Ringes ist: (ST/Amiga/PC):

In den Ring Gegen die vorderen oder seitlichen Seile bewegen

Stuhl aufnehmen Darüberlaufen und FEUER betätigen

PC-TASTATURBELEGUNG

	SPIELER 1	SPIELER 2
HOCH	Q	CURSOR HOCH
RUNTER	A	CURSOR RUNTER
LINKS	O	CURSOR LINKS
RECHTS	P	CURSOR RECHTS
FEUER	LEERTASTE	TASTE O
PAUSE		1
BEENDEN (WÄHREND DER PAUSE)		2
NEUSTART		3

C64-TASTATURBELEGUNG

SPIELER 1:	STICK 2
SPIELER 2:	STICK 1
PAUSE/NEUSTART:	P
BEENDEN:	RESTORE

AMIGA/ATARI ST

Spieler 1: Stick 2 (Stick 1 am ST)

Spieler 2: Stick 1 (Stick 0 am ST)

P	PAUSE
ESC	BEENDEN
FEUER	NEUSTART
Stereo-Effekte	S (nur Amiga)
Mono-Effekte	M (nur bei Amiga)

WWF WRESTLEMANIA*

Das Urheberrecht des Programm-Codes liegt bei OCEAN SOFTWARE LIMITED und darf ohne schriftliche Zustimmung von OCEAN SOFTWARE LIMITED weder reproduziert, gespeichert, verliehen oder gesendet oder anderweitig vervielfältigt werden. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Spiel wurde einer Virenkontrolle unterzogen.

Bitte verwenden Sie keine Dienstprogramme irgendwelcher Art mit Ocean Produkten, da sie die Daten zerstören und die Diskette unbrauchbar machen können.

ANMERKUNGEN

*Eingetragenes Warenzeichen von Titan Sports Inc. © 1991.

Alle Rechte vorbehalten. Jegliche bestimmte Namen von Personen, eventuellen Ähnlichkeiten und Vignetten sind eingetragene Warenzeichen von TitanSports Inc. © 1991. Alle Rechte vorbehalten.

**Hulk Hogan, Hulkmania und Hulkster sind eingetragene Warenzeichen der Marvel Entertainment Group, Inc, exklusiv lizenziert an TitanSports Inc. © 1991. Alle Rechte vorbehalten.

Das Programm, die Grafiken und der Aufbau wurden von Design by Twilight für OCEAN SOFTWARE LTD. erstellt. Das PC-Programm stammt aus der Feder von John Wildsmith.

Musik und Sounds von Sean Conran.

Produziert und vermarktet von OCEAN SOFTWARE LTD.

SCENARIO

Provate i brividi e l'emozione della lotta, portati sul vostro schermo dalla Federazione mondiale lotta (WWF)*! Misurate la vostra forza in questa spettacolare esibizione di muscoli. Fatevi temere come campione incontrastato quanto il Hulk Hogan*, The Ultimate Warrior* o il The British Bulldog*. Lottate per la sopravvivenza contro il Sergeant Slaughter*, The Warlord* ed innumerevoli altri campioni della WWF*. In questi incontri colmi di azione è ammesso di tutto, solamente il più forte sopravvive.

CARICAMENTO

COMMODORE

Inserire la cassetta nel registratore Commodore con la parte stampata rivolta verso l'alto e assicurarsi che sia riavvolta all'inizio. Controllate che siano collegati tutti i fili. Premere simultaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP. Seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo - PREMERE PLAY SUL NASTRO. Il programma verrà caricato automaticamente. Per il caricamento del C128 digitare GO 64 (RITORNO), e seguire le istruzioni del C64.

ATTENZIONE: il caricamento di questo gioco avviene in parti separate - seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo.

DISCO

Selezionare il modo 64 (se si usa il Commodore 128). Accendere l'unità disco, inserirvi il programma con l'etichetta rivolta verso l'alto.

Digitare LOAD "8,1 (RITORNO): apparirà lo schermo di introduzione ed il programma verrà caricato automaticamente.

MODO ALLENAMENTO

Questo modo consente a due giocatori di competere in una lotta corpo a corpo. Il primo giocatore può scegliere di essere uno dei tre sfidanti, ed il secondo giocatore è sempre il Mr. Perfect*. Al termine potete ripetere questa prova di allenamento, oppure tornare alla sequenza di titoli.

OPZIONE GARA

Quando entrate nell'opzione gara potete scegliere uno dei tre sfidanti spostandovi a destra o a sinistra: quando avete scelto premete fuoco, e voi sarete il lottatore che appare in quel momento sullo schermo. Potete scegliere di essere:

- Hulk Hogan** – Legdrop off the Ropes
- The Ultimate Warrior* – Gorilla Press
- The British Bulldog* – Running Power Slam



Hulk Hogan**



Ultimate Warrior*



British Bulldog*

Per conquistare la Cintura Wrestlemania* dovete sconfiggere cinque fra i più temibili e agguerriti lottatori della Federazione. Ognuno ha le proprie mosse speciali ed il proprio modo di lottare. Li affronterete nell'ordine seguente:

- Mr. Perfect* – Perfect Plex
- The Warlord* – Full Nelson
- Million Dollar Man* – Million Dollar Sleeper Hold
- The Mountie* – Drop Headlock
- Sergeant Slaughter* – Camel Clutch

All'inizio del gioco avete 4 punti; ogni volta che perdete un incontro, o siete costretti ad abbandonare il vostro attacco, apparirà uno schermo di opzioni che vi consentirà di giocare nuovamente l'ultimo incontro usando uno dei 4 punti. Quando li avete usati tutti, il gioco tornerà automaticamente alla sequenza iniziale.

Prima dell'inizio di ciascun combattimento il vostro avversario avrà la possibilità di dire ciò che pensa di voi, dopodiché voi potrete fare altrettanto. Potete scegliere la vostra risposta spostando il comando a destra o a sinistra. Dopo averla scelta, premete il pulsante fuoco per selezionarla, a cui potranno seguire i commenti del vostro avversario. A questo punto è il momento di iniziare a combattere.

REGOLAMENTO DELL'INCONTRO

Ciascun incontro durerà per un massimo di 5 minuti, e potrà essere vinto immobilizzando l'avversario a terra per tre secondi. Se al termine dei 5 minuti non vi sarà una vittoria netta, il combattimento sarà considerato un pareggio e verrà conclusa la sfida per la conquista della Cintura Wrestlemania*.

Quando un concorrente viene sbattuto fuori dal ring, parte un orologio che conta fino a 20 secondi. Questo si ferma quando entrambi i lottatori sono di nuovo nel ring. Qualora uno degli avversari rimanga fuori dal ring per 20 secondi, l'incontro verrà dichiarato nullo e sarà conclusa la sfida per la conquista della Cintura Wrestlemania*.

REGOLAMENTO DEL GIOCO

In fondo allo schermo (in entrambi i lati dello schermo per la versione C64) viene riportato un indicatore della forza per ciascuno dei lottatori. Questo livello di forza determinerà la velocità con cui il concorrente può riprendersi dopo essere stato buttato al tappeto, o la velocità con cui può liberarsi di chi lo sta immobilizzando. La vostra forza sarà esaurita quando verrete colpiti con un pugno o un calcio, o quando cadete al tappeto. Mentre lottate, sullo schermo appariranno due icone diverse che vi indicheranno cosa fare.



Questa icona appare quando il vostro lottatore è al tappeto. Premendo rapidamente il pulsante fuoco lo rimetterete in piedi, ma se è debole ci vorranno alcuni secondi prima che si alzi.



L'icona appare quando lottate corpo a corpo. Spostando rapidamente il joystick da una parte all'altra riacquisterete forza, e questa è indicata da una linea crescente che appare ad un lato dell'icona. Il primo concorrente che fa salire la propria linea all'altezza massima vince la sequenza, e potrà quindi sferrare la sua mossa speciale contro l'avversario.

COMANDI

I lottatori sono controllati con il joystick.

MOVIMENTI DEL JOYSTICK DELLA FEDERAZIONE

Quando il vostro lottatore è nel ring:

per camminare

spostare il joystick a destra, sinistra, in basso, in alto e in diagonale

per sferrare pugni

rimanere fermi e premere fuoco

per sferrare calci

spostare e premere fuoco

per sferrare calci a rimbalzo

premere due volte fuoco e

per correre a sinistra

spostare a destra o sinistra

per correre a destra

due volte a sinistra

per uscire dal ring

due volte a destra

spingere contro le corde frontali

Quando il vostro lottatore sta correndo:

per sferrare

premere fuoco

ginocchiate

per sferrare calci

spingere la direzione e premere fuoco

Quando l'avversario è a terra:

per immobilizzarlo

montargli sopra, spingere in basso e premere fuoco

per calpestarlo

montargli sopra e premere fuoco

per sferrare calci

premere fuoco quando sopra il pab

in testa

per salire sul palo

spingere verso il palo

Quando siete sul palo:

per calci con rincorsa

premere fuoco

per scendere dal palo

spingere in basso

Quando siete fuori dal ring:

per entrare/uscire

premere contro le corde frontali

dal ring

TASTI DEL COMMODORE 64

giocatore 1 joystick 2

giocatore 2 joystick 1

PAUSA/NUOVO INIZIO P

ABBANDONA RESTORE

WWF WRESTLEMANIA*

Il codice del programma è copyright della Ocean Software Limited e non può essere riprodotto, immagazzinato, noleggiato o trasmesso in nessuna forma senza il consenso scritto della Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati.

Questo gioco è stato sottoposto a test e controlli per individuare la presenza di eventuali virus.

Si raccomanda di non utilizzare nessun tipo di disk utility perché tale uso potrebbe danneggiare i dati e rendere inutilizzabile il dischetto.

RICONOSCIMENTI

* Marchio registrato della TitanSports, Inc. © 1991 Tutti i diritti riservati.

Tutti i nomi, le forme e i simboli caratteristici dei personaggi sono marchi registrati della TitanSports, Inc. © 1991 Tutti i diritti riservati.

**Il Hulk Hogan, Hulkmania e Hulkster sono marchi registrati della Marvel Entertainment Group, Inc, con licenza esclusiva alla TitanSports, Inc. © 1991. Tutti i diritti riservati.

Programmazione, grafica e realizzazione della Twilight per Ocean Software Ltd.

Programmazione per PC di John Wildsmith

Musica di Sean Conran

Prodotto e distribuito dalla Ocean Software Ltd.



WORLD WRESTLING FEDERATION[★]

TERMINATOR 2

It is the near future...battle rages between man and machine. Yet despite the awesome power of the machines the rebels are winning, until Skynet, the computer that controls the machines sends a Terminator through time to destroy the rebel leaders' mother, Sarah Connor, who is living in the time '1984'.

They failed.

Undaunted, another Terminator was sent back in time to 1994 to strike at John Connor, the future rebel leader, who is still a child at the time.

The resistance must protect the child.

Again the rebels were able to send a lone warrior to protect him. This time they will fight on the enemy's terms. This time a machine will battle one of its kind.

LOADING

COMMODORE CASSETTE

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the on-screen instructions - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

PLEASE NOTE: This game loads in a number of parts - follow on-screen instructions.

DISK

Select 64 mode (if using Commodore 128). Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards.

Type LOAD "*",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

CONTROLS

You can play this one-player game using joystick only in port 2.

RUN/STOP - PAUSE/UNPAUSE

JOYSTICK

LEVELS 1, 5 & 8

LEFT	-	WALK LEFT
RIGHT	-	WALK RIGHT
DOWN	-	CROUCH
UP & FIRE	-	HIGH KICK
DOWN & FIRE	-	CROUCH/PUNCH
LEFT & FIRE	-	PUNCH
RIGHT & FIRE	-	BLOCK
DIAGONAL UP LEFT & FIRE	-	UPPERCUT
DIAGONAL UP RIGHT & FIRE	-	HEAD BUTT
DIAGONAL DOWN LEFT & FIRE	-	LOW KICK
DIAGONAL DOWN RIGHT & FIRE	-	KNEE

LEVELS 2 & 6

LEFT	-	STEER LEFT
RIGHT	-	STEER RIGHT
UP	-	MOVE UP/ACCELERATE
DOWN	-	MOVE DOWN/DECELERATE

On level 8 pressing FIRE will shoot Sarah's gun at the sight. The sight will sway from side to side depending on the movement of the SWAT van.

LEVEL 3

Press fire to select a block (the cursor will flash rapidly) then push the joystick in the appropriate direction of the block you wish to swap.

LEVEL 4

UP	-	WALK INTO LIFT
LEFT	-	RUN LEFT
RIGHT	-	RUN RIGHT
DOWN	-	CROUCH

Press the fire button to strike out in the direction you are facing.

LEVEL 6

Push the joystick in the appropriate direction to move the blocks into the space available.

LEVEL 7

UP	-	ENTER LIFT
DOWN	-	DUCK
LEFT	-	RUN LEFT
RIGHT	-	RUN RIGHT

Press fire to shoot in the direction you are facing.

STATUS AND SCORING

LEVELS 1, 5 & 9

HIGH KICK	-	500
LOW KICK	-	500
UPPERCUT	-	1000
HEADBUTT	-	750
PUNCH	-	100
CROUCHING PUNCH	-	200
KNEE	-	750

LEVELS 3 & 6

100 POINTS X TIME REMAINING

LEVELS 2 & 8

AVOIDED OBSTACLES	-	100
SUCCESSFUL JUMPS	-	500
AVOIDING CARS	-	200

LEVEL 8 ONLY

PER HELICOPTER HIT	-	250
--------------------	---	-----

LEVEL 7

VARIOUS POINTS ARE AWARDED PER SWAT MAN.

5000 POINTS ARE AWARDED FOR EACH LEVEL COMPLETED.

The status panel displays:-

The faces of the characters in play and energy remaining.

GAMEPLAY

LEVEL 1

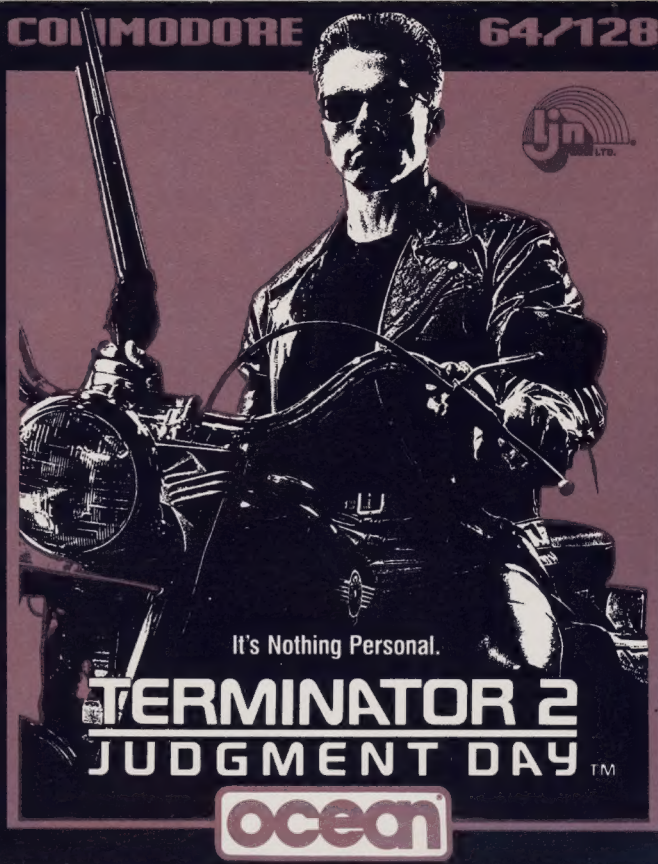
You are in control of the T800 Terminator. You must defeat the T1000, temporarily, to allow John to escape.

LEVEL 2

Take control of the T800 and John on a Harley Davidson motorbike.

Manoeuvre your way through a storm drain, whilst being pursued by the T1000 in an articulated lorry. Every time you crash into an object the T800 loses energy, while crashing into the lorry means that John loses energy.

COMMODORE 64/128



It's Nothing Personal.

TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY

ocean

LEVEL 3

In this section you must perform a minor operation on the T800's arm. This is achieved by moving the flashing cursor around the grid and arranging the blocks in the correct order.

This level is timed. Achieving 100% puzzle completion will regain all of the T800's energy.

LEVEL 4

You are in control of Sarah Connor - armed only with a broom handle! You must escape from the maze of corridors and lifts of the mental institute.

LEVEL 5

The T800 must gain enough time for Sarah and John to escape in the lift to the car park.

LEVEL 6

Your task is to rearrange the blocks on the T800's face until they match up to the original picture. This level is timed and 100% completion will give T800 full energy.

LEVEL 7

Once again you are in control of the T800 and must shoot your way out of the Cyberdyne Laboratories through a heavily armed SWAT team.

LEVEL 8

T800 is in control of the SWAT van making his escape with Sarah and John Connor. He is being pursued by T1000 in a helicopter.

Sarah can fire at the helicopter from the back of the van. You must disable the helicopter's controls by shooting at it.

LEVEL 9

T800 must battle it out for the last time with the T1000.

Not only must you drain him of his energy but you must also force him into a vat of molten steel.

HINTS AND TIPS

On the combat sections watch your energy - the T1000 keeps attacking you so don't forget to block.

On levels 4 and 8 ducking will avoid enemy fire and punches so keep your eye on the enemy's movements.

Whilst on the motor bike use the jumps to avoid going through water which disables your controls.

Shooting the helicopter successfully from the SWAT van will disable it for a short period giving you time to manoeuvre.

Remember to conserve energy throughout the game - don't take any risks!

TERMINATOR 2

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING, CAREFULLY.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533.

However if you believe that the product is defective please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester, M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply a replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no extra charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

TERMINATOR 2™ & ©1991 Carolco International N.V. All Rights Reserved.

Programmed by Bobby Earl

Graphics by Martin McDonald and Don McDermott

Music and FX by Jonathan Dunn

Game design by Dimension Creative Designs

©1991 Ocean Software Limited.

LJN IS A REGISTERED TRADEMARK OF LJN LTD.



Childline is the free national helpline for children and young people in trouble or danger. It provides a confidential counselling service for any child with any problem, 24 hours a day, every day of the year. Childline listens, comforts and protects.

TERMINATOR 2

Die Handlung spielt in der nahen Zukunft... es herrscht Krieg zwischen Mensch und Maschine. Trotz der erschreckenden Macht der Roboter scheinen jedoch die Rebellen zu gewinnen, bis Skynet, der Computer, der die Maschinen steuert, einen Terminator auf eine Reise durch die Zeit schickt, um die Mutter des Anführers der Rebellen, Sarah Connor, zu töten, die im Jahre "1984" lebt. Dies gelang ihnen nicht. Ungeachtet dessen wurde ein anderer Terminator zurück ins Jahr 1994 gesandt, um John Connor, den zukünftigen Anführer der Rebellen, der zu dieser Zeit noch ein Kind ist, anzugreifen. Der Widerstand muß dieses Kind schützen. Wiederum gelang es den Rebellen, einen einsamen Krieger auszusenden, um ihn zu schützen. Diesmal werden sie nach den Regeln des Gegners kämpfen. Diesmal kämpft Roboter gegen Roboter.

DAS LADEN

COMMODORE CASSETTE
Kassette in den Commodore-Rekorder mit der bedruckten Seite nach oben einlegen. Die Kassette muß zum Anfang zurückgespult und alle Kabel müssen ordnungsgemäß angeschlossen sein. SHIFT-(Umschalt-)Taste und RUN/STOP-Taste gleichzeitig drücken. Die auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen befolgen - AUF DEM REKORDER PLAY DRÜCKEN. Dann wird das Programm automatisch geladen. Für das Laden auf dem C128 GO 64 (RETURN/ENTER) eingeben, dann die Anweisungen für C64 befolgen. **BITTE BEACHTEN.** Dieses Spiel wird als eine Reihe von Einzelteilen geladen - bitte die auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen befolgen. **DISKETTE**
Den 64-Modus wählen (bei Einsatz des Commodore 128). Das Laufwerk einschalten, das Programm mit dem Etikett nach oben ins Laufwerk legen. **LOAD ""8,1 (RETURN/ENTER)** eingeben, dann erscheint der Eingangsbildschirm und das Programm wird automatisch geladen.

STEUERUNG

Dieses Spiel für einen Spieler kann nur mit dem Joystick in Port 2 gespielt werden.
RUN/STOP - **PAUSE/PAUSE BEENDEN**
JOYSTICK
STUFEN 1,5 & 8

LINKS	- LINKS GEHEN	RECHTS & FEUERN	- ABBLOCKEN
RECHTS	- RECHTS GEHEN	DIAG., LINKS OBEN & FEUERN	- FAUSTHIEB OBEN
UNTEN	- HOCKSTELLUNG	DIAG., RECHTS OBEN & FEUERN	- KOPF RAMMEN
OBEN & FEUERN	- TRITT OBEN	DIAG., UNTEN & FEUERN	- TRITT UNTEN
LINKS & FEUERN	- FAUSTHIEB	DIAG., RECHTS UNTEN & FEUERN	- KNIE
UNTEN & FEUERN	- HOCKSTELLUNG/FAUSTHIEB		

STUFEN 2 & 8

LINKS	- NACH LINKS STEUERN	OBEN	- NACH OBEN/AUFBREMSEN
RECHTS	- NACH RECHTS STEUERN	UNTEN	- NACH UNTEN/ABBREMSEN

Drückst du auf Stufe 8 den Feuerknopf, so wird Sarahs Gewehr in Richtung des Fadenkreuzes abgefeuert. Das Fadenkreuz schwankt mit der Bewegung des SWAT-Wagens von Seite zu Seite.

STUFE 3
Durch Drücken des Feuerknopfs einen Block auswählen (der Cursor blinkt schnell), dann den Joystick in die entsprechende Richtung des Blocks drücken, den du austauschen möchtest.
STUFE 4

OBEN	- IN DEN LIFT STEIGEN	RECHTS	- NACH RECHTS LAUFEN
LINKS	- NACH LINKS LAUFEN	UNTEN	- HOCKSTELLUNG

Zum Angriff in die Richtung, in die du weist, den Feuerknopf drücken.
STUFE 7

OBEN	- IN DEN LIFT STEIGEN	LINKS	- NACH LINKS LAUFEN
UNTEN	- DÜCKEN	RECHTS	- NACH RECHTS LAUFEN

Feuer drücken, um in die Richtung, in die du weist, zu schießen.

STATUS UND PUNKTE

STUFEN 1,5 & 9

TRITT NACH OBEN	- 500	FAUSTHIEB	- 100
TRITT NACH UNTEN	- 500	FAUSTHIEB IN HOCKSTELLUNG	- 200
AUFWARTSHAKEN	- 1000	KNIE	- 750
MIT KOPF RAMMEN	- 750		

STUFEN 3 & 6
100 PUNKTE X VERBLEIBENDE ZEIT
STUFEN 2 & 8

HINDERNISSEN AUSWEICHEN	- 100	AUTOS AUSWEICHEN	- 200
ERFOLGREICHE SPRÜNGE	- 500		

NUR STUFE 8
PRO TREFFER AUF DEN HUBSCHRAUBER - 250
STUFE 7
PRO SWAT-MANN WERDEN UNTERSCHIEDLICHE PUNKTZAHLN VERGEBEN.
5000 PUNKTE WERDEN FÜR JEDE ERFOLGREICH DURCHLAUFENE STUFE VERGEBEN.
Die Status-Tafel zeigt an:
Die Gesichter der am Spiel beteiligten Figuren und die verbleibende Energie.

SPIELPLAN

STUFE 1
Du steuerst den Terminator T800. Du mußt den T1000 zeitweise außer Gefecht setzen, damit John entkommen kann.
STUFE 2
Steuere den T800 und John auf einer Harley Davidson. Manövriere das Motorrad durch eine Regenrinne, während du vom T1000 in einem Sattelschlepper verfolgt wirst. Jedesmal, wenn du gegen ein anderes Objekt krachst, verliert der T101 Energie. Wenn du in den Sattelschlepper fährst, so verliert John Energie.
STUFE 3
In diesem Teil mußt du am Arm des T101 eine kleine Operation durchführen. Dazu mußt du den blinkenden Cursor über das Raster bewegen und die Blöcke in der richtigen Reihenfolge anordnen. Auf dieser Stufe läuft eine Zeituhr. Wenn du das Puzzle 100%-ig in der gegebenen Zeit fertigstellen kannst, erhält der T800 wieder seine gesamte Energie zurück.
STUFE 4
Du steuerst Sarah Connor - nur mit einem Besenstiel bewaffnet! Du mußt aus dem Labyrinth der Korridore und Aufzüge eines Irrenhauses fliehen.
STUFE 5
Der T800 muß genug Zeit gewinnen, damit Sarah und John mit dem Lift zum Parkplatz fliehen können.
STUFE 6
Es ist deine Aufgabe, die Blöcke mit dem Gesicht des T800 so anzuordnen, daß sie dem Originalbild entsprechen. Auf dieser Stufe läuft eine Zeituhr und wenn du die Aufgabe 100%-ig in der gegebenen Zeit ausführen kannst, erhält der T800 wieder seine gesamte Energie zurück.
STUFE 7
Du steuerst wieder den T800. Du mußt dir deinen Weg aus den Cyberdyne-Laboratorien durch eine schwerbewaffnete SWAT-Mannschaft freischießen.
STUFE 8
Der T800 steuert den SWAT-Wagen und entkommt mit Sarah und John Connor. Er wird vom T1000 in einem Hubschrauber verfolgt. Sarah kann von hinten aus dem Wagen auf den Hubschrauber feuern. Du mußt auf den Hubschrauber schießen, und so seine Steuerung außer Gefecht setzen.
STUFE 9
Der T800 muß nun einen letzten Kampf mit dem T1000 ausfechten. Dabei mußt du ihm nicht nur seine Energie nehmen, sondern ihn auch noch in ein Faß mit geschmolzenem Stahl treiben.

TIPS UND TRICKS

Behalte in den Kampfszenen deine Energie im Auge - der T1000 greift immer weiter an, also vergiß nicht abzublocken!
Auf den Stufen 4 und 8 kannst du dem feindlichen Feuer und den Hieben durch Ducken ausweichen, also behalte den Feind gut im Auge!
Wenn du auf dem Motorrad fährst, setz' die Sprungrampen ein, damit du nicht durch das Wasser fahren mußt und so deine Steuerung außer Gefecht setzt.
Wenn du den Hubschrauber vom SWAT-Wagen aus erfolgreich triffst, wird er kurzzeitig außer Gefecht gesetzt, und du gewinnst damit Zeit zum Manövrieren.
Vergiß nicht, das ganze Spiel über mit deiner Energie sparsam umzugehen - geh' keine Risiken ein!

TERMINATOR 2

Ocean Software Limited verfügt über das Copyright für Programmcode und Grafikdarstellung. Sie dürfen ohne schriftliche Genehmigung der Ocean Software Limited in keiner Form reproduziert, gespeichert, ge- und vermietet oder übertragen werden. Alle Rechte vorbehalten.
DANKSAGUNGEN
TERMINATOR 2™ & ©1991 Carolco International N.V. Alle Rechte vorbehalten.
Programmiert von Bobby Earl Spiel-Design von Dimension Creative Designs
Grafik von Martin McDonald und Don McDermott ©1991 Ocean Software Limited
Musik und FX von Jonathan Dunn

TERMINATOR 2

Siamo in un prossimo futuro...inizia una battaglia fra gli uomini e le macchine ma malgrado la potenza spaventosa delle macchine stanno vincendo i ribelli, finché Skynet, il computer che controlla le macchine, manda un Terminator attraverso il tempo a distruggere la madre del condottiero dei ribelli, Sarah Connor, che vive nel tempo di 1984. Fallirono. Imperturbati, si mandò un altro Terminatore attraverso il tempo all'anno 1994 a colpire John Connor che è ancora ragazzo ma che sarà il futuro capo dei ribelli. La Resistenza deve proteggere il ragazzo. Ancora una volta i ribelli poterono mandare un solo guerriero a proteggerlo. Questa volta lotteranno in condizioni di parità con il nemico. Questa volta una macchina farà battaglia contro una della stessa natura.

CARICAMENTO

COMMODORE CASSETTA
Collochi la cassetta nel tuo registratore Commodore con la parte stampata rivolta verso l'alto e controlla che sia riavvolta fino all'inizio e che tutti i cavi siano debitamente collegati. Premi il tasto SHIFT e il tasto RUN/STOP simultaneamente. Segui le istruzioni a video - premi PLAY ON TAPE. Il programma allora si caricherà automaticamente. Per caricare nel modello C128 digita GO 64 (RETURN), e poi segui le istruzioni C64. **ATTENZIONE.** Questo gioco si carica in più parti - segui le istruzioni a video. **DISCO**
Scegli il modo 64 (se stai usando il Commodore 128). Accendi il disk drive, inserisci il programma nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto. **Digita LOAD ""8,1 (RETURN).** comparirà la videata introduttiva e il programma si caricherà automaticamente. **COMANDI**
Questo è un gioco per un giocatore adoperando joystick soltanto collegato alla porta 2.
RUN/STOP - **PAUSE/UNPAUSE**
JOYSTICK
LIVELLI 1, 5 & 8

SINISTRA	- CAMMINARE A SINISTRA	SINISTRA E FUOCO	- PUGNO
DESTRA	- CAMMINARE A DESTRA	DIAG. ALTO/SINISTRA E FUOCO	- PUGNO MONT.
BASSO	- ACCOVACCIARTI	DIAG. ALTO/DESTRA E FUOCO	- TESTATA
ALTO E FUOCO	- CALCIO ALTO	DIAG. BASSO/SINISTRA E FUOCO	- CALCIO BASSO
BASSO E FUOCO	- ACCOVACCIARTI /PUGNO	DIAG. BASSO/DESTRA E FUOCO	- GINOCCHIATA
DESTRA E FUOCO	- BLOCCARE		

LIVELLI 2 & 6

VERSO SINISTRA	- STERZARE A SINISTRA	VERSO L'ALTO	- SALIRE/ACCELERARE
VERSO DESTRA	- STERZARE A DESTRA	VERSO IL BASSO	- SCENDERE/DECELERARE

Sul livello 8, il premere il pulsante FUOCO sparerà l'arma da fuoco di Sarah alla mira, che oscillerà da un lato all'altro secondo il movimento del furgone dello SWAT.

LIVELLO 1
Premi il pulsante FUOCO per scegliere un blocco (il cursore lampeggerà rapidamnte), poi spingi il joystick nella direzione adatta al blocco che vuoi scambiare.
LIVELLO 4

VERSO L'ALTO	- CAMMINARE NELL'ASCENSORE	VERSO DESTRA	- CORRERE A DESTRA
VERSO SINISTRA	- CORRERE A SINISTRA	VERSO IL BASSO	- ACCOVACCIARTI

Premi il pulsante FUOCO per tirare colpo nella direzione di fronte a te.
LIVELLO 6
Spingi il joystick nella direzione adatta per spostare i blocchi nello spazio disponibile.
LIVELLO 7

VERSO L'ALTO	- ENTRARE NELL'ASCENSORE	VERSO SINISTRA	- CORRERE A SINISTRA
VERSO IL BASSO	- PIEGARTI RAPIDAMNTE	VERSO DESTRA	- CORRERE A DESTRA

Premi FUOCO per sparare nella direzione di fronte a te.
STATO DI GIOCO E PUNTEGGIO
LIVELLI 1, 5 & 8

CALCIO ALTO	- 500	PUGNO	- 100
CALCIO BASSO	- 500	PUGNO DA POSIZIONE ACCOVACCIATA	- 200
PUGNO MONTANTE	- 1000	GINOCCHIATA	- 750
TESTATA	- 750		

LIVELLI 3 & 6
100 PUNTI X TEMPO RESTANTE
LIVELLI 2 & 8

OSTACOLI EVITATI	- 100	AUTOMOBILI EVITATI	- 200
SALTI RIUSCITI	- 500		

LIVELLO 8
SOLTANTO: OGNI COLPO ALL'ELICOTTERO - 250
LIVELLO 7
VENGONO ASSEGNATI PUNTI DIVERSI PER UOMO DELLO SWAT COLPITO.
RICEVRAI 5000 PUNTI PER OGNI LIVELLO PORTATO A COMPIMENTO.

Il pannello indicatore dello stato di gioco mostra:
La faccia dei caratteri in gioco e l'energia restante
ESECUZIONE DEL GIOCO
LIVELLO 1
Sei ai comandi controllando il Terminatore T800. Devi sconfiggere il T1000, temporaneamente, per permettere a John di scappare.
LIVELLO 2
Assumiti comando del T800 e di John su una motocicletta Harley Davidson. Manovrati via per una galleria di scolo da tempesta, inseguito dal T1000 in un autocarro articolato. Ogni volta che cozzi contro un oggetto il T800 perde energia, mentre scontri con l'autocarro fanno perdite d'energia a John.
LIVELLO 3
In questo episodio sei obbligato a eseguire un'operazione minore sul braccio del T800. Si effettua questo spostando il cursore lampeggiante intorno alla graticola e disponendo i blocchi nell'ordine corretta. La durata di questo livello viene misurata. L'adempimento totale del puzzle recupererà tutta l'energia perduta del T800.
LIVELLO 4
Sei ai comandi controllando le azioni di Sarah Connor che è armata soltanto con un manico di scopa! Devi scappare dal labirinto di corridoi e ascensori dell'istituto psichiatrico.
LIVELLO 5
Il T800 deve guadagnare abbastanza tempo per permettere a Sarah e John di scappare nell'ascensore all'area di parcheggio.
LIVELLO 6
Il tuo compito è di riordinare i blocchi sulla faccia del T800 finché si accordino col quadro originale. La durata di questo livello viene misurata e l'adempimento totale restituirà piena energia al T800.
LIVELLO 7
Ancora una volta sei ai comandi controllando il T800 e devi intraprendere una sparatoria disperata con una squadra dello SWAT fortemente armata, per uscire dai Laboratori Cyberdyne.
LIVELLO 8
Il T800 sta guidando il furgone dello SWAT scappando con Sarah e John Connor. Sono inseguiti dal T1000 in un elicottero. Sarah può sparare all'elicottero dalla parte posteriore del furgone. Devi rendere inservibili i comandi dell'elicottero, sparandoci.
LIVELLO 9
Il T800 deve combattere per l'ultima volta col T1000. Non solo devi esaurire tutta l'energia di questo ma anche devi forzarlo a cadere in una vasca di acciaio fuso liquido.

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

Negli episodi di combattimento fa attenzione alla tua energia. Il T1000 continua sempre ad attaccarci e perciò non dimenticare di bloccare.
Su i livelli 4 e 8 il piegarti eviterà gli spari e pugni del nemico e perciò tieni d'occhio i suoi movimenti. Mentre stai guidando la motocicletta, serviti dei salti per evitare di passare per l'acqua che rende inservibili i tuoi comandi.
Il colpire l'elicottero sparando dal furgone dello SWAT lo renderà inservibile per poco tempo che ti darà l'opportunità di far manovra.
Ricordati di conservare energia per tutto il gioco: non prenderti rischi!

TERMINATOR 2

La codificazione del programma e la rappresentazione grafica sono il copyright della Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, memorizzati, noleggiati o trasmessi in alcuna forma senza il consenso per iscritto della Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati.
RICONOSCIMENTI
TERMINATOR 2™ & ©1991 Carolco International N.V. Tutti Diritti Riservati.
Programmato da Bobby Earl Grafica da Martin McDonald e Don McDermott
Musica e effetti speciali da Jonathan Dunn Disegno del gioco da Dimension Creative Designs
Produzione Jon Woods ©1991 Ocean Software Limited.